平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成13年5月1日発行（季刊2、5、8、11月の1日発行）　第4巻第4号通巻20号

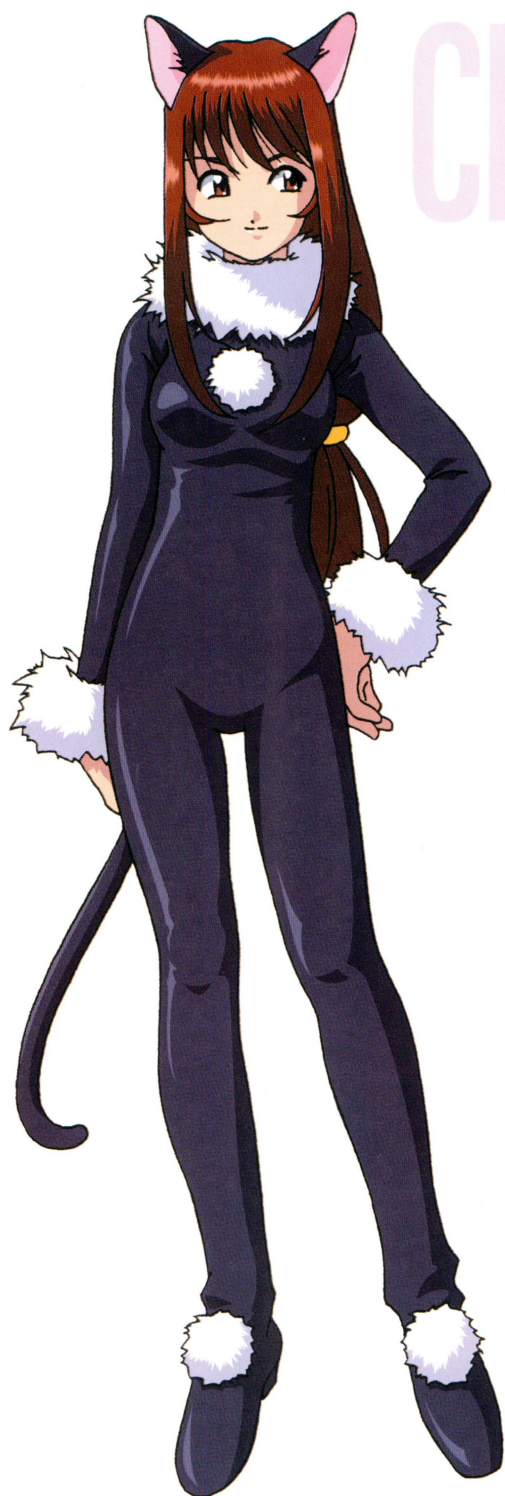
君よ！あの輝く同人の星をめざすのだ!!
CAST
千堂和樹：菊池正美
高瀬瑞希：茶山莉子
猪名川由宇：茂呂田かおる
大庭詠美：石川 静
塚本千紗：馬場澄江
牧村南：山田美穂
長谷部彩：そのざきみえ
芳賀玲子：むたあきこ
九品仏大志：遠近孝一
STAFF
原作：アクアプラス
（ドリームキャスト版2001年春発売予定）
監督：須藤典彦
シリーズ構成・脚本：山口 宏
脚本：横手美智子・藤田伸三
総作画監督・キャラクターデザイン：田口広一
美術：小林プロダクション
アニメーション制作：O.L.M.
製作：ケイエスエス
主題歌「君のままで」（F.I.X.RECORD）
作詞：須谷尚子／作曲：中上和英／編曲：豆田将／歌：元田恵美
Illustrated by MASAO MITSUMI
関連情報
ドリームキャスト用ゲームソフト
『こみっくパーティー』今春発売！
©2001 AQUAPLUS
電撃大王にてコミックス連載中！
（メディアワークス刊・毎月18日発売）
『こみっくパーティー』【画：犬威赤彦】
こみっくパーティー
COMIC PARTY

4月よりテレビアニメ放送開始!!
（全13話）

■神奈川／テレビ神奈川■埼玉／テレビ埼玉■千葉／千葉テレビ■兵庫／サンテレビ■京都／京都放送■愛知／テレビ愛知■北海道／テレビ北海道■広島／広島ホームテレビ
■福岡／TXN九州■和歌山／テレビ和歌山■青森／青森放送

※放送時間は各局によって異なります。テレビ番組表などでご確認ください。

Illustrated by HIROKAZU TAGUCHI

KSS FILMS

Challenge Embrace

巴里の街で自由に遊んで下さい

INTERVIEW 1 広井王子●インタビュー

『1』からやりたかったことがDCでようやく実現できた

——今回、巴里を舞台に選ばれたのはどうしてですか。

広井：明治の人たちって、みんな巴里に行ってるんですよ。勉強しようと思ったら、巴里に行くか、倫敦に行くか……その前はドイツに行っていたんでしょうけど。当時の世界の憧れの地ですよね。歌があってファッションの地でもあり……恋があって、芸術があって、その最先端の地と言ったら巴里しかないでしょう。あと、都市改造をしている土地ですから。都市改造している所ならエネルギーがどうにかなるだろうと、自分なりに考えているので。都市改造をやったところを探していったという面も確かにあります。巴里はナポレオン3世の時に大改造しましたから、当然、何か出るわな、と(笑)。

——巴里の街が重要なポイントになると伺ったのですが……。

広井：街でデートもできますからね。『2』の時もやりたいと言ったことがあるんですけど、結局サターンでは実現できなかったんですよ。ドリームキャストになってできるようになったので、大場さんの方から実現しましょうと言ってくれまして。それから市街戦。これもとうとう今回入れることができました。『1』の企画をする時、銀座の4丁目の交差点の所に『りんごの歌』とか当時の歌が流れながら、激しい爆撃の中、冷静に人が死んでいくというイメージがあったんです。ロボットが和光のビルにぶつかって、ガリガリガリッと擦っていくような……そういう絵がずっと浮かんでいて。実写でやったらカッコイイだろうなーとか思うんですけど、それって夢みたいなお話じゃないですか(笑)。『タイタニック』と同じくらいの予算があればやれるんですけど(笑)。いつも最初に絵が浮かぶんですよね。ゲームの中でその雰囲気をどれだけ再現できるかというのが、頭を捻るところです。

——『3』は、そのイメージにより近づけることができたのでしょうか？

広井：今回、マシンの機能をめいっぱい使って作ろうぜというのが合い言葉で(笑)。ムービーシーンではかなりリアルな巴里の街が体感できると思います。『1』『2』では実現できなかった市街戦もでき、かなり自由度の高い動き方も可能になりました。戦術レベルの最高のシミュレーションですね。

——その場の対応が要求されるんですね。

広井：そうそう。4対4とか、そういう現場レベルでのシミュレーション。もっと引いて全体を見るような、戦略レベルのシミュレーションだと、ちょっと冷静になりすぎるというか、距離感がありすぎますからね。その辺にまだ敵いそうだから撃っとけ、みたいなルーズな戦いができるのが魅力ですね。その分、とってもリアリティがあるというか(笑)。

「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」新たなるチャレンジ

巴里、新キャラクター……。数々の注目要素をもつ話題のタイトルがついに発売された。前作を踏襲しつつも、随所に新たな試みが見受けられる本作について広井王子、大場規勝、藤島康介の3人のクリエイターにそれぞれの視点から語ってもらった。

DC **サクラ大戦3～巴里は燃えているか～**

セガ	
発売中	通常版7,800円・初回限定版9,800円
ドラマチックアドベンチャー	1人プレイ

Sous le ciel de PARIS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

僕の仕事は世界観を作ること、OKを出すこと

——今回、キャラクターが一新されましたが。
広井：僕の中に一新というイメージはないんですよね。プレイヤーキャラは大神さんで共通しているじゃないかと。大神さんが死んじゃったりしたら、それは確かに一新かなと思いますけど(笑)。プレイヤーキャラが同じである以上、彼が移動すればまた新しいキャラクターに会うのは当然のことですから。だから、みんなが何を騒いでいるのか僕には全然理解できないんですよ。舞台が巴里に移っただけで、日本にはまだ彼女たちがいるわけです。『1』のころにも、巴里にはちゃんと彼女たちが存在していたわけですし。キャラクターが変わったわけでも、増えたわけでもない。ただ、出逢う機会がなかっただけでね(笑)……という風に、僕は理解しています。それが僕の世界観なんです。確かに、イラストは藤島さんが初めてお描きになったかもしれないけれど、描いた瞬間には十何年間の歴史が誕生しているんです。
——では、特にキャラクター造形に悩まれたことはないのでしょうか?
広井：それは藤島さんがお悩みになったことですね(笑)。僕はこういうことがやりたいとか、こういう性格にしたいと言っただけです。イメージしか伝えてないですね。そこから先の作業は藤島さんの仕事ですから。例えば街の戦闘をゲーム上で再現したいと僕が言ったら、それは大場さんの仕事です(爆笑)。
——広井さんの仕事は、世界観を作っていくことなのですね。
広井：世界を形作ることだし、あとはOKやNGを出すことですね。それが世界を膨らませてくれるものなら予定と違ってもいいよって言いますし、世界観とあまりに違うものだったら「それは違うんじゃない?」とダメを出します。ただ、藤島さんはあまりNGがないですね。逆にご自分の方で、そういう風に膨らむんだったらちょっと描き直させてとおっしゃったりしますけど。

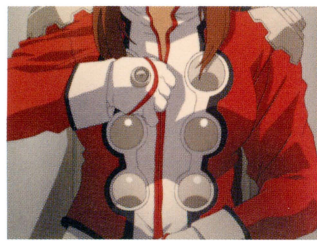
赤い修道服はエリカの精一杯の正装!?

——エリカなんですが、赤い修道服というのが譲れないポイントだったそうですね。
広井：そこだけですね、藤島さんとご相談したのは(笑)。確かに修道服って白黒なんだけど、どうしても花火とかぶってしまう。それに、白黒だとちょっと地味かなと。だから、そこはあり得ないけど嘘をつかせてくださいと言ったんですね。まあ、彼女が勝手に着ているということで(笑)。僕はミッションスクールに通っていたんだけど、教会に行ったからキリスト教徒かというと、そうじゃないんですね。戦場でだって、十字架を立てて祈れば、そこが教会になれる。形じゃないんです。そういう意味では、彼女が着る服は彼女が選んでいい。それに赤というのは、本当はキリスト教では最上の色なんです。枢機卿がナポレオンを迎えるときに、緋の礼装といって真っ赤な服を着たんですよ。だから、彼女にとっては赤を着るというのは、精一杯の正装なのかもしれない。
——レビューの黒猫の衣装は、シスター見習いにしては大胆かなと思うんですが。
広井：この黒猫のダンスというのは、ベルギーの黒猫祭がモチーフなんです。もともとは宗教裁判から誕生したお祭りなんですけどね。教会が主催して、魔女の女の子を火あぶりにする時に、町中が黒猫の衣装を着て踊る、という。今はそれを、年に一度の女王様を選ぶお祭りに変えてます。暗いイメージは払拭されて、フェスティバルになって今でも毎年続いてますよ。そのお祭りに行くと、町中の人が猫の格好していますよ(笑)。猫耳とかしっぽとか売っていたり……猫のペインティングしてくれる屋台とかもあるんです。
——現在も教会主催なんですか。
広井：そうです。だからね、同じヨーロッパなら、巴里でショーにしていることもあるだろうと僕は思うんです。もともと、あの店は黒猫という意味の名前ですから、当然、黒猫にちなんだ出し物はあったでしょうしね。黒猫はもともと魔女の使いですから、特殊な能力を持つ彼女たちにピッタリかなと。ヨーロッパだし、これくらいセクシャルでいいよなというのもありました(笑)。

恋を実らせるか別れるかいろんな恋模様を楽しめる

——『3』のオススメのポイントを教えていただけますか。
広井：ご自由にお遊び下さいという感じなんですよね。自由度はかなり高くしましたから。ポイントとなると、やっぱり恋愛になるのかな。巴里は恋の街ですからね。その中で、日本人としてどういう風に振る舞えるか。新しい恋を見つけてもいいし、古風に日本に残してきた恋人に永遠の愛を誓ってもいい。恋は確かに生まれますけど、それを受け入れるのも拒絶するのも、プレイヤーの自由です。恋愛の最終点はどれだけ成長したか、ということだと僕は思っているから。そういう意味では別れも恋愛なんですよ。ずっと2人がラブラブでいるなんて恋愛でも何でもない、傷つくことだって恋愛なんです。
——では、今回は悲恋もあり得るわけですね。
広井：「恋愛ってこんなに切なくて悲しいものなのね」と感じさせるエンディングもちゃんとありますね(笑)。どうぞ、そういうところも味わってください。いろんな恋模様を楽しんでください、という感じですね。
——最後に……藤島さんからは「そのまま突っ走ってください」、大場さんからは「次、どうしましょう」というメッセージを預かってきているんですが、お2人へのメッセージをお願いできますか。
広井：あいたたたたたた……(笑)。あの、ムチャクチャ言ってゴメンナサイ。ずいぶん無理ばかり言いました。反省はしてませんけど(笑)、お仕事なのでお許しください(笑)。

vivid expression

SAKURA WARS3 MOVIE CLIPS

端から端まですべて自信があります！

INTERVIEW 2 大場規勝●インタビュー

PROFILE
●大場規勝
オーバーワークス代表取締役。『サクラ大戦』シリーズのほかに、『ぐるぐる温泉』や『エターナルアルカディア』など、幅広いジャンルのゲームを手がけている。

まったく新しいシミュレーションシステム『ARMS』

——いきなりですが、『サクラ大戦3』の注目ポイントを教えてください。
大場：端から端まで、すべて自信があります。キャラクターももちろんですし、新しく入れたシステムであるとか、映像の表現……ゲームの面白さという点では、ひとつだけポイントを挙げるというより、本当にすべていいという感じですね。だから、どれかひとつに絞るのは難しいんですが(笑)。
——その中でも特にというところは？
大場：『サクラ大戦1』や『2』のときって、戦闘部分はシミュレーションで作っていますよね。おおむね評判はいいんですが、面倒くさい、難しいという人も中にはいたんですね。極端なケースだと戦闘をなくしてほしいなんてユーザーも(笑)。ただ、僕らが考える『サクラ大戦』は戦闘が必須条件なんです。ひとつは女の子との信頼度やチームワークのよさがそのまま戦闘に反映されること、そしてプレイヤーである大神自身のかっこよさがそのままストレートに伝えられる場でもある。それを伝えることによって、また女の子の信頼度が上がる。だからこそ女の子たちの恋愛感情にも説得力が出てくるんです。もし『サクラ大戦』に戦闘がなかったら、すごく味気ないゲームになってしまうと思います。ですから、今回、面倒くささだけを除き、シミュレーションの楽しさ、戦闘の面白さみたいな部分だけ残して、まったく新しいシステムを作ったんです。それが我々がARMSと呼んでいるものです。
——どういった点が、その新システムの魅力なんですか？
大場：システムはシミュレーションなんですが、操作がアクションゲームと同じような形で、光武を自分の操作で直感的に動かせる。攻撃するときも、自分でボタンを連打すれば敵を斬ってくれる、と……そういうシステムを作ったんですね。そのへんは、演出も含めて見どころになると思います。

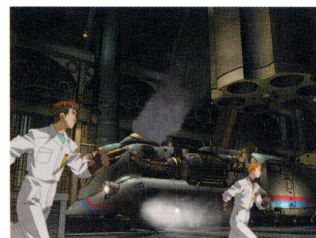
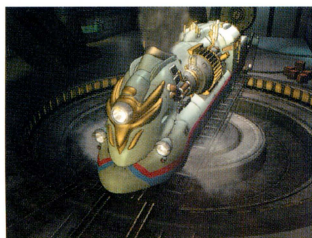
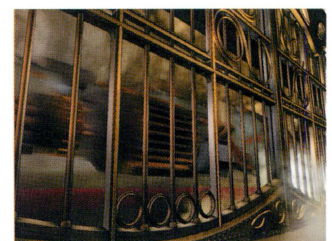
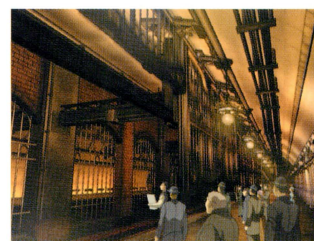
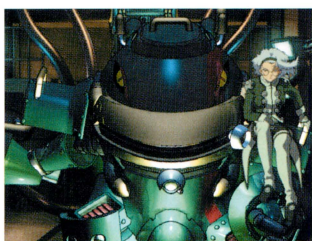
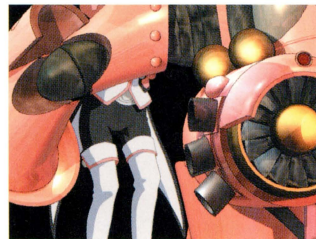
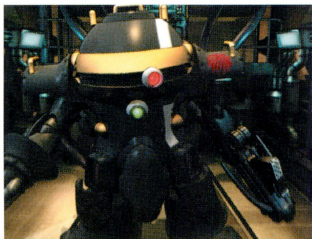
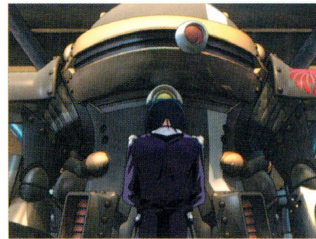
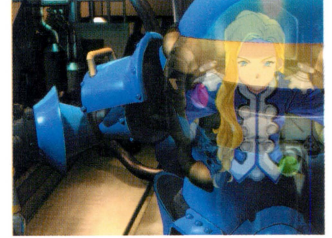
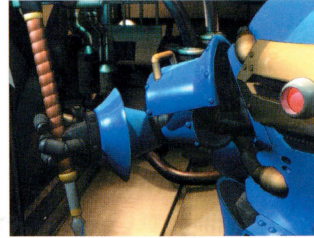
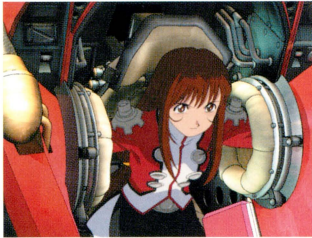
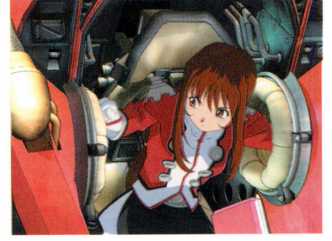
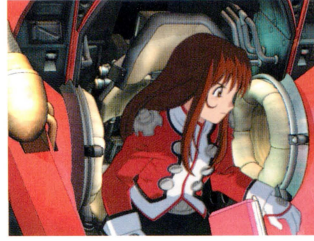
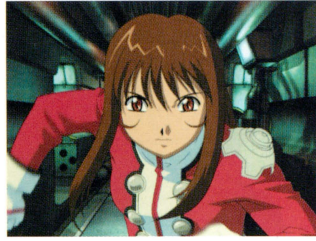
今回のCGはどんな劇場用映画にも負けてない

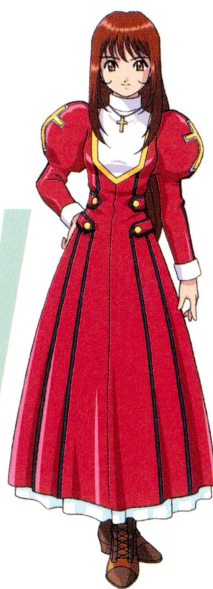
——今回のゲーム制作で、特に苦労された点はありますか？
大場：僕としてはCGの映像表現かな。ネオCGと呼んでいるんですけど。『サクラ大戦2』の頃から、アニメーションとCGの合体表現について実験をし始めていたんです。だけど、まだまだ満足できるレベルじゃなかったんです。今度はもっとすごいものを見せるぞと思って、ひとつのテーマとしてずっと取り組んできたので、その成果は見てもらいたい点のひとつですね。劇場用映画とかOVAとかありますけど、どこにも負けてないと思いますよ。
——CGという表現を極めると、3Dですし、リアルな方向に行ってしまうと思うんですが、アニメはある意味デフォルメですよね。どうしてもギャップがあると思うんですが。
大場：ゲーム業界って、CGという面ではある意味、最先端の技術を持っているところですよね。ハリウッドなどでもCGは多用されてますけど、あくまでキャラクターは実写なんですよ。ゲーム業界だと、キャラクターもCGにしようとする。だけど、僕はそこでリアルな実写風キャラクターを作るのは、何か違うのじゃないかとずっと思っていたんです。アニメーションにはアニメーションのデフォルメの仕方があって、リアルなものの代表として実写がある。CGには、そのどちらとも融合できる可能性があるんじゃないかと。だから、ハリウッドが実写とCGを合成させるなら、僕らはアニメとCGやろうよってことで『サクラ大戦2』を作ったんですね。今回でさらにできそうなことがわかったので、また次はもっとスゴイものが作れると思います。
——次というと『サクラ大戦4』？
大場：まあ、別に『サクラ大戦』ばかり作っているわけではないので……(笑)。
——今作のゲームの攻略上のアドバイスをさしつかえない範囲で教えてください。
大場：まずは「自分の気持ちのままにプレイしてね」ってことかな。前々から言っているんですけど、感情の機微を扱うゲームなので、相手の反応を計算したりしないで素直にプレイしてみてください。きっとそのほうが楽しいと思いますから。それから「巴里の住人になってね」。今までのシリーズをプレイされた方だと、劇場の中からあまり出ないと思うんですね。だけど、ちゃんと巴里の街に出かけて、ちゃんとコミュニケーションを取ってみてください。そうすると、いいことがあるかもしれないですよ(笑)。

互いにやりたいことがわかるツーカーの間柄ならではの信頼関係

——広井さんについてお伺いしたいんですが。
大場：面白い方ですよ。広井さんは歴史のこととか地理的なこととか、深い知識をたくさん持っているんです。だから、話していてもウンチクとかたくさん出てきて、すごく面白いんですよ。
——じゃあ、ミーティングなどは和やかな雰囲気で……。
大場：いや、しょっちゅうぶつかります(笑)。広井さんには広井さんの、僕らには僕らのこだわりがありますから。ただあんまり揉めたりはしないですね。逆に、何か面白い案が出たら、「あ、それやろうよ」ってすぐに動く感じですね。付き合いが長いので、だいぶ相手のやりたいこともわかってきてますし……こちらが勝手に作っちゃうこともあります(笑)。
——勝手に!?
大場：というと誤解されそうだな(笑)。信頼関係ができあがっているので、任せてもらっている部分が大きいんですね。だから「これでいきます」みたいに事後承諾の部分もあったりするんです。もちろん広井さんが「こうしてよ」って言うこともありますけどね。
——最後に広井さんへのメッセージをお願いいたします。
大場：広井さんへのメッセージですか(笑)。うーん……「次、どうしましょうか？」(一同爆笑)。

vivid expression

SAKURA WARS3 MOVIE CLIPS

自分で自分の絵にリテイクを出します

INTERVIEW 3 藤島康介●インタビュー

藤島康介●コメント

エリカのポーズは、私がよく使ってしまうパターンですね(笑)。縦に長く伸びずに、コンパクトに全身入れられるんですよ。バックの4人、最初はそれぞれのイメージカラーで全部塗ろうと思ったんです。それなりに上手くまとまるとは思いますが、最初のポスターに(そういう手法)はちょっと奇をてらいすぎかと思ってやめました。

エリカの赤い修道服をめぐっては熾烈な攻防が……？

——今回の『3』は舞台が大きく変わりましたが、今までと何か変化などはありましたか？
藤島：いや、当たり前の流れのようにスムースにやることに(笑)。ただ、舞台も変わるし、キャラクターも変わるので、また新鮮な気持ちでデザインすることができました。戦闘服も一新しましたし。
——そのへんのやり取りは、全部広井さんと？
藤島：そうですね。ちゃんと直接会って、その場で全部確認して。いちばん度肝を抜かれたのは赤い修道服ということですかね(笑)。「赤ですかー！」って、さんざん抵抗してみたんですけどね。で、まあ迷った末にこれは十字軍の戦闘服なのだと。そういう雰囲気でやればいいんだと開き直りまして。そうすると、赤にもハマッたのでよかったなとは思っているんです。だから、あの服はまず赤ありきでできているんですよね。
——その赤というのは、広井さんのこだわりだった？
藤島：はい(笑)。「どーしても赤ですか？」と聞いたら、「どーしても赤です」というので。描いてみたらやっぱり赤く塗られてきましたしね。ああ、やっぱり赤なんだなと(笑)。で、ちょっとデザインを直したりしました。覚悟はしてましたけど、赤く塗るなら、ちょっとこのままじゃいかんなと思ったので。
——リテイクが出たわけじゃなく、ご自分で直そうと？
藤島：リテイクはほとんどありませんね。自分で気に入らなくて直すことがほとんどです。向こうも混乱するんじゃないかと思うんですけどね(笑)。いきなり直しが来るから。エリカのデザインも先方はいいと言ってくださったんですが、あまりにもシンプルで、ちょっとキャラが立ってないような気がしたので。今回のポスターもそうなんですよ。最初の構図が煮え切らなくてちょっと気に入らなかったから、現在のものに描き直しました。
——ほかに広井さんの方からあったオーダーで印象的なものはありますか？
藤島：いえ、ほかには特にはありませんね。だいたいおおむね決まっていて、後はこちらがその範囲内でやることになっているので。ある程度任せていただけるのでできるという部分はありますね。信頼されているというか。
——ゲームのキャラクターというのは、自分の考えたキャラクターじゃない分、イメージの伝達が難しいのではないかと思いますが。
藤島：どう喋るのか、どう話に絡んでくるかもさっぱりわからないですし。性格もある程度しか決まってないので、その中でやるのは確かに難しいものがありますね。まあ、自分の中にキャラクターを作りつつ……こんなキャラなんじゃないかと想像しつつ描いてます。なので、実際にあがったゲームを見て、イメージが全然違っていて驚くこともあります。今回、ちょっとグリシーヌにも驚いているんですけどね。こんな男言葉で喋る人だと思ってなかったので。お姫様ですから、きちんとした貴族の教育を受けた人だろうし、もっとお嬢様的言葉を喋るかなと想像してたので。
——前回、エリカもそうだとおっしゃっていましたね。
藤島：おバカですからね〜(笑)。明るいキャラだとは書いてあったけど、あんな風だとは……。第1話のシナリオを読んで、本当にビックリしました。

キャラクターは第1稿でだいたい決まってしまう

——実際の作業の流れなんですが、その広井さんとの打ち合わせを第1回として、その後はどんな感じなんですか？
藤島：いや、あとはもう描くだけ(笑)。そんなに何度もやりとりしないんです。もう第1回で疑問な点とか出してしまって、全部方向性を決めてしまうんですね。あとは流れるだけと。
——じゃあ、その後はキャラクターラフの第1稿を送って……。
藤島：第1稿というか、だいたいもうそれで決まってしまいますね(笑)。ただ、それまでに自分の中で納得いくまで考えますが。戦闘服とか悩みますしね。同じじゃ困るけど、あんまり違ってもダメだし。同一線上にはないといけませんから。ただ、今回は国が違っていたので、わりと外せましたけどね。
——どれくらい時間がかかるのでしょうか。
藤島：いや、それは全然わからないです。さっとできるときもあれば、全然ダメなときもあるし。空き時間を使ってやってますし、所要時間は不明です。
——そもそも『サクラ大戦』のキャラクターデザインを始められたのは、明貴さん(レッドカンパニーの明貴美加氏)のご紹介とのことですが……。
藤島：紹介というのかなぁ。明貴さんから「企画があるからやりませんか」と言われて。「どうしようかな〜、時間ないし」と悩んでたら、広井さんから「やりませんか」と電話かかってきて。広井さんから言われちゃしょうがねぇな、と思ってやらせていただくことにしたんですけど。
——企画内容をご覧になったときに、どういう印象を持たれましたか？
藤島：突拍子もない話だなぁと(笑)。正直言って、どうなるんだろうと思ったんですよ、あまりにもすごかったので。ただ、ゲームになってやってみたらすごく面白かったので、後でやってよかったなと思った次第です。
——広井さんの第一印象はいかがでしたか？
藤島：しゃべり出すと止まらない人ですよね。面白い人だと思いますよ。仕事相手としては非常にやりやすい方です。結構任せてくれるし、こちらの都合を聞いてくれるし。何より、やるっていったことをちゃんとやるしね。何でも形にしちゃうところが、エネルギッシュでいいなと思います。
——広井さんにメッセージなどありましたら。
藤島：次なる野望に向けて、かならず邁進していると思うんですけど、どんどん暴走してもらいたいものだと思います。大丈夫、きっと周りに止める人はいるはずだから(笑)。

Sous le ciel de PARIS

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

PROFILE
●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
マンガ家。ビジュアルアーツ訪問のため、大阪遠征を果たす。実は、対談前日から大阪入りしていたという気合いの入れよう。

SPECIAL CONVERSATION

藤島康介×樋上いたる・折戸伸治

藤島氏が何度も泣かされたという小さな奇跡の物語。
心にしみるストーリー展開、シーンを盛り上げる切ないBGM……。
いまだ根強いファンを持つ名作の魅力に、
キャラクターデザインと音楽、ふたつの視点から迫る。

©2000 Visualart's／Key

実物に勝る資料はない!?
お気に入りのモノは作品中に登場

藤島：実は、『Kanon』に出てくるケロピーに似たぬいぐるみが家にありましてね。もしかして、実際持ってます？
樋上：『Kanon』のグッズとして、UFOキャッチャーの景品になったぬいぐるみも持ってますけど、ケロピーの元になったぬいぐるみ……ちゃんとお店で売っている大きなぬいぐるみなんですけど、そのコも家にいます。
藤島：同じぬいぐるみじゃないかなぁ。タオル地の手触りのいいぬいぐるみなんですけど。
樋上：ああ、それです、それです。これくらい大きい（ほぼゲームのケロピーと同じ大きさ）ぬいぐるみなんですけど。
藤島：やっぱり（笑）。家にあるのは、これくらい（子犬サイズ）なんですけどね。だからゲームをプレイして、ケロピー見たときに、何となく親しみを感じちゃったりして。
樋上：買うときは悩んだんですけど、どうしても欲しくて。でも、やっぱり恥ずかしいから店員さんに「プレゼント包装お願いします」なんて言ったりしました（笑）。
藤島：やっぱり手元にある物とか、絵を描くとき参考にされたりしますか？　私はけっこうするんですが（笑）。このサングラスとかもね、車とか、服とか。なぜなら、描こうと思うもの自体が気に入ったものだから。
樋上：そうですね、自分で買った洋服とか描いてしまったりします。
藤島：実物に勝る資料はないですよね。後ろもわかるし、内側もわかるし、どこで縫ってあるかわかるし。
樋上：ただ、自分では似合わない服とかもありますので、そういうのは資料を見たりします。「持ってないけど自分が着たい服」を描いたりもしますね。私は背があるので、ひらひら系の服が似合わなくて。
藤島：ゲームの中で、ひらひらの服とかよく描かれてるなーと思ってたんですけど……じゃあ、あれは憧れみたいなものですか？
樋上：そうですね。
藤島：いや、服なんて自分で似合うと思えばいいんです。自分がいいと思って着れば、似合うようになるんです（笑）。
樋上：（笑）。
藤島：あゆの羽つきリュックとか、すごく可愛いと思ったんですが、これは商品化されてるものなんですか？
樋上：プレゼント用のグッズにはなったみたいです。私の手元にはないんですが（笑）。
折戸：僕らも一回見たっきり。どこにいっちゃったんだろうね（笑）。
藤島：めちゃめちゃ幻くさい（笑）。
折戸：自分で作っている人とかはいるみたいだけどね。ネットを見ると、けっこう出回っていたりしますよね。
藤島：じゃあ、特に参考にした商品とかもないですか？
樋上：そうですね。あゆは、自分の中ですごくイメージが決まっていて。コートは絶対はずせないと思っていたし、リュックの羽も勝手につけちゃったんです（笑）。

お任せ状態でできた
「ヒロインらしい曲」

藤島：『Kanon』は、音楽がとても印象的なので、今回折戸さんにもご同席いただいているのですが、最近、「Keyといえば泣かせ」という感じになっているんですけど、昔からでしたっけ？
折戸：うーん、まあ、それが色なのかな……。
藤島：私なんか、オープニングのオルゴールの音楽でもう、ジワ～ッときてしまうというか（笑）。あそこで思わず、ガッと掴まれてしまうんですよね。
折戸：あれはね、実はシナリオ担当が、単にオルゴール好きだったという（笑）。それが理由なんです。
藤島：私もオルゴール好きなんですけど、あの音ってなんか切なくないですか？
折戸：そうですよね、いちばん涙腺が刺激されるというか。
藤島：特に私、終わる間際が切なくて好きなんですけどね、細～く消えていくような。ああいうのも、シナリオの方の指定で作っているんですか？
折戸：そうですねえ……。
藤島：細かい指定があったりするのですか？
折戸：いえ、実はもうほとんどお任せ状態なんで

RIVETTA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナル、げーむじんパートナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

本誌描き下ろし

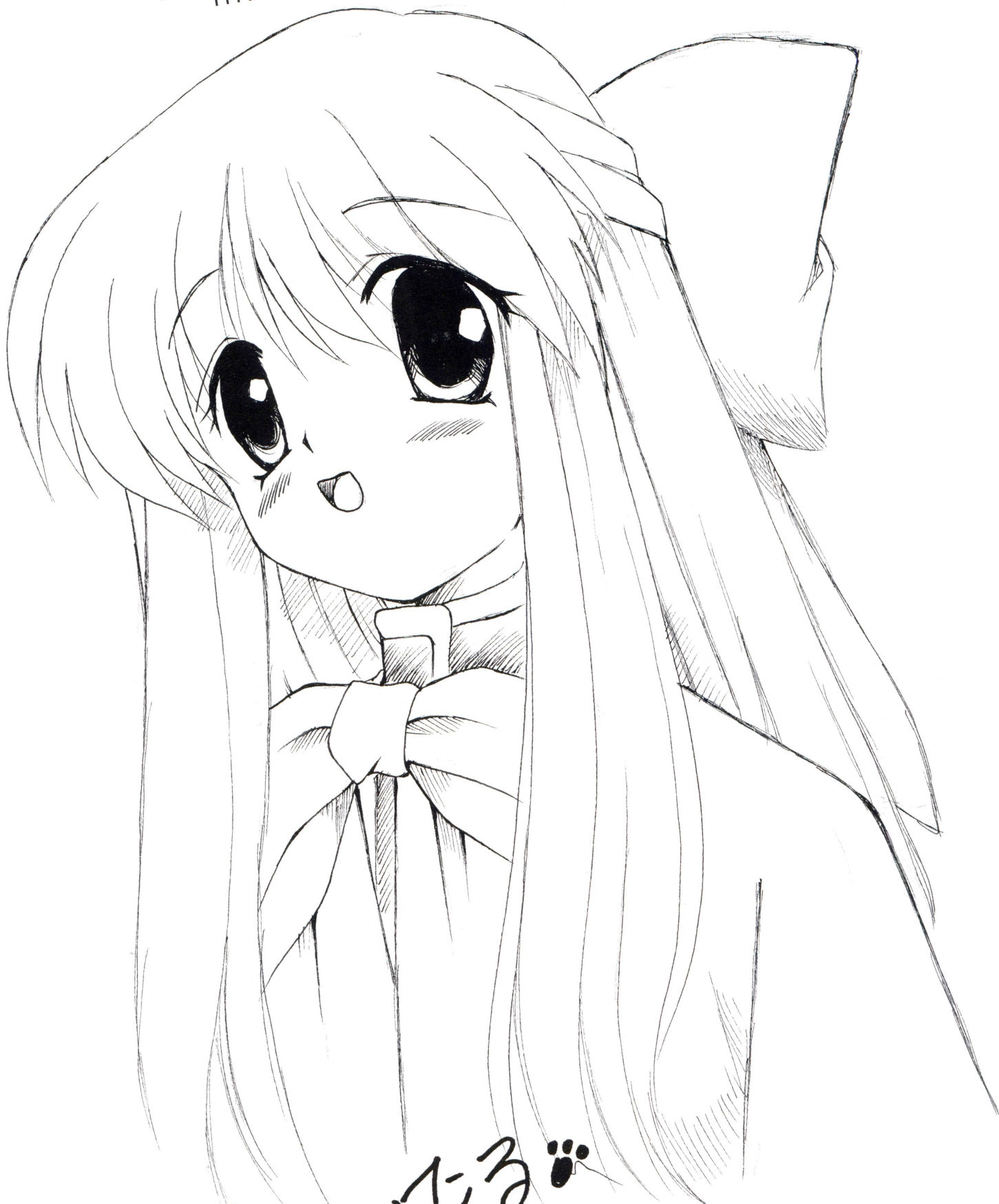
Illustration
Kousuke Fujishima

AYU

す(笑)。
樋上：ふふ(笑)。
藤島：ええっ？　それ、困らないですか？
折戸：めちゃめちゃ困ります(笑)。
藤島：例えば「ちょっと悲しい感じ」みたいな発注なんですか？
折戸：一番困ったのが名雪の発注だったと思うんですが、「ヒロインらしい曲」って言われたんですよ。
藤島：わっかんねー(一同爆笑)。せめて「明るい」とか「暗い」とか、あるでしょう？
折戸：ないです(笑)。本当にそれだけ書かれていたんですよ。仕方ないので、それらしい曲を聴いて、それらしい曲をひねり出しました(笑)。
藤島：ヒロインらしいとは、また……(笑)。ほかのキャラクターもそんな感じなんですか？
折戸：そうですね……ほとんど、1行か2行の指定です。
藤島：「元気っぽい曲」とか「エンディングっぽい曲」とか書いてあるのかなぁ。ドキドキしちゃうなぁ。
折戸：まさにそんな感じです(笑)。
藤島：折戸さんはシナリオを読まれないんですか？　それとも、読む前に発注が来てしまう？
折戸：そうですね(笑)。
藤島：聞きに行ったりしないんですか？　「これはどういうキャラなんだ？」って。
折戸：たぶん本人も、シナリオができないと、わからない部分があると思うんですよね。だから聞いてもわからないというか。
藤島：ボツになった曲とか、いっぱいあるんじゃないですか？
折戸：ありますね。なので、最初にだいたい基本部分を作って聞かせて、それでOKが出れば進んでいくという感じです。
藤島：でも、ゲームのヒロインって、いちばん難しくないですか？　みんなに好かれなきゃいけないから、薄味なんですよね。あんまり濃いキャラクターにできない。にもかかわらず、キャラクターを立てないといけない。
折戸：んー、だけど、やっぱりいくつも聴いていると、ヒロインの曲のパターンみたいなのはわかってきますね。パターンというか、イメージというか……。
藤島：ああ、わかります。何か色みたいなものがあるんですよね。
折戸：あえて言葉にすると、キャッチーな曲、という感じかな(笑)。テンポがいいとか、耳に残るとか。
藤島：しかし、「ヒロインらしい曲」で作っちゃうんだからすごいなー。発注する方もすごいですけど(笑)。
折戸：まあ、その辺は今までのつきあいも長いので(笑)。
藤島：まさにチームワークですね〜。

絶妙のチームワークがなす
絵が先行のキャラクターデザイン

藤島：キャラクターも「ヒロインらしい曲」みたいな感じの発注ですか？
樋上：そうですね、あまり詳しいことは書いてなかったと思います。
藤島：まあ、キャラクターはそうですよね。『サクラ大戦』もそうだったし(笑)。だけど、ほかのキャラクターデザイナーの方には、どういうふうに発注が来るのか、気になるんですよ。
樋上：シナリオの方が、絵が先にあるとイメージが広がりやすいということもあって、とにかく何かを書いてくれという感じですね(笑)。
藤島：何かを……(爆笑)。それは、ケロピーでも何でもいいってことですか？

本誌描き下ろし
MAI KAWASUMI
Illustration ITARU HINOUE
樋上いたる

樋上：いえ、とりあえず女の子を、と。
藤島：でもそれ、困らないですか(笑)？　私はわりと、性格設定をしないと描けないほうなんですよ、洋服とかも決められないし。内気な子が、ヘソ出しはせんよな、とかいろいろ。そういうところは悩んじゃいますよね。
樋上：好きに描かせていただけるので、逆に私としては楽なんですよ。
藤島：シナリオの方も、絵を見て、そこから逆に性格が生まれるような部分もあるのかもしれないですね。ところで、いちばん先に描かれたキャラクターはだれですか？　私はあゆじゃないかと思っているんですが。
樋上：いえ、あゆはいちばん最後です(笑)。
藤島：ええーっ！　絶対そうだと思ったのに！自信あったのに……わかった！　じゃあ、名雪！
樋上：そうです(笑)。
藤島：今度は当たった！　わーい！……って、2回目で当たっても遅いんだってば(笑)。
樋上：実は、彼女はあゆとしてデザインしたんですが、シナリオさんから「この子は名雪に使いたい」という話になって。
藤島：じゃあやっぱり、最初にあゆを描いてたんじゃないですか！　よかった、間違ってなかった(笑)。制服も、特徴的なデザインですよね。これも自由に描かれたんですか？
樋上：胸元にリボンをつけて、というのは決まっていましたけど。あ、あと、色は赤でと。
藤島：またしても、それだけ(笑)？　色は赤で、リボン。
樋上：はい(笑)。だけど、制服のリボンは学年ごとに変えちゃいました。シナリオさんに見せて「変えちゃっていいよね」って。

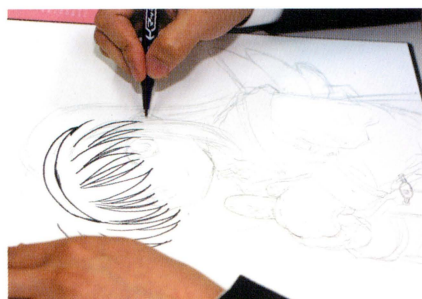
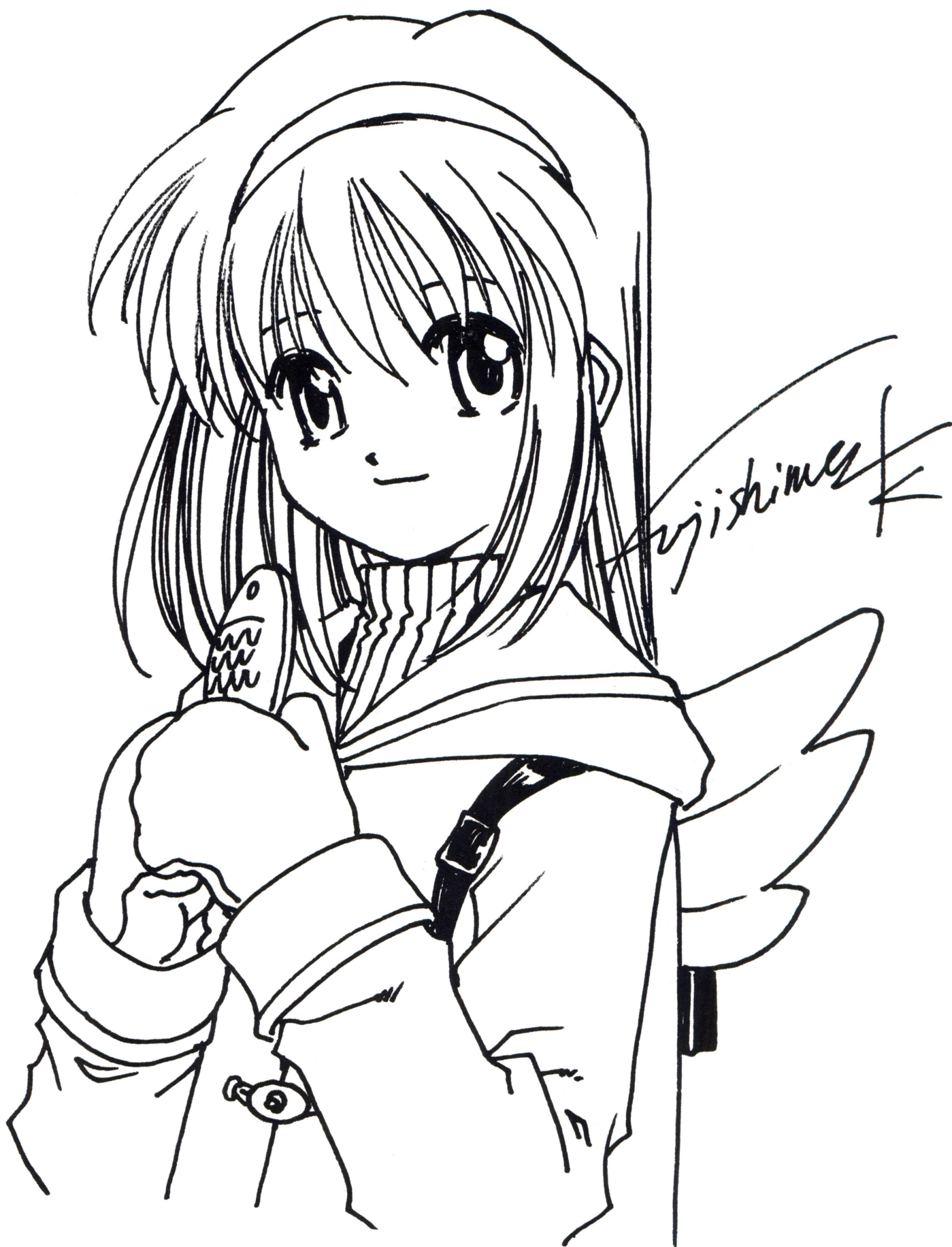
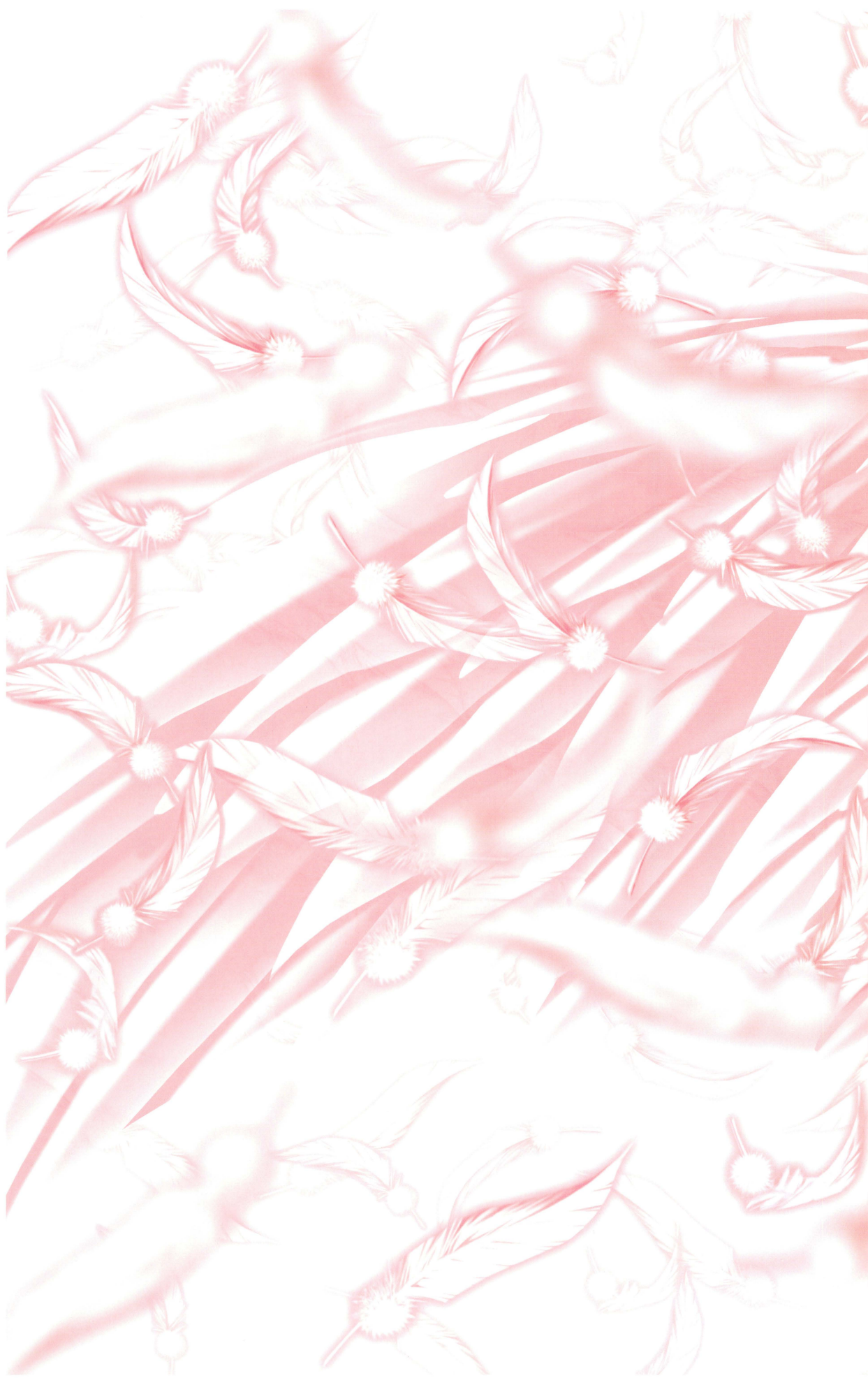
模写からオリジナルマンガへ 中学生にして将来を見極めた？

藤島：樋上さんが絵を描き始めたのは、いつごろからだったんですか？
樋上：模写を始めたのは、小学生くらいからですね。好きなマンガとか真似して。
藤島：例えばどんなマンガを？『うる星やつら』とか？
樋上：あ、そうです(笑)。
藤島：当たった(笑)。だいたいみんな、そうなんですよね。
樋上：あとは『ウイングマン』とか、そのあたりですね。少年マンガが好きで。中学に入ってから、マンガを描こうと思って描き始めたんですけど、自分には合ってないんじゃないんかと思い始めて。
藤島：中学の時すでに!?　なんでまた……。私にはまったくわからなかった、高校生になっても(笑)。マンガ家になっても、そんな見極めなんかついてなかったなぁ。
樋上：藤島さんは、いつごろからマンガを描き始められたんですか？
藤島：私の場合、中学の時はまだでしたね。コマ割って描き始めたのは、高校の時くらいかな。樋上さんは、高校のころはイラスト中心に描かれてたんですか？
樋上：そうですね、イラストばかりでした。ただやっぱり、マンガ家にはなりたくて、専門学校に通いました。習えるものを習っておこうと思って(笑)。でもネームを切ったりするのが難しくて、やっぱりできないな、と。それでも一応、マンガコースを卒業してるんですけどね。
藤島：進路のこととか悩まれませんでした？
樋上：途中でパソコンの……絵を描くほうの就職先を探し始めました。だけど、マンガ家コースなので、アシスタントさんとかの募集しかないんですよね、やっぱり。で、「自分で探してくれ」と言われて(一同笑)。
藤島：冷たいなぁ(笑)。それですぐKeyさんに就職されたんですか？
樋上：いえ、その前に、別のゲーム会社に入りまして。半年くらいかな？
藤島：その時は、はじめからキャラクターを描かれていたんですか？
樋上：いいえ、最初はやっぱりグラフィックからでした。その後、Keyに来たんです。
藤島：Keyとビジュアルアーツの違いがわからない……(一同笑)。Keyというのは、どういうブランドなんですか？
折戸：開発チーム名ですね。販売元はビジュアルアーツで、Keyはその中のブランド名なんですよ。

音楽嫌いの中学時代 パソコンで音作りにハマった

藤島：折戸さんは、最初から音楽として入られたわけですよね。バンドをやっていたりとか、そういうことで？
折戸：いえ、楽器できないんですよ(笑)。
藤島：ええっ？　じゃあ、どうやって作曲するのだ(笑)。パソコンオンリー？
折戸：そうですね。最初からパソコンで作ってました。
藤島：パソコンってすごいなぁ(笑)。音楽そのものは昔からお好きだったんですか？
折戸：実は中学までは、むちゃくちゃ嫌いだったんですよ(笑)。高校になってから、入学祝いにX 68000というコンピュータを買ってもらって。
藤島：あ、使ってました、使ってました。
折戸：その内蔵音楽がとても性能がよかったので、そこからベーシックとか組んでいって、ハマったんです。
藤島：68000って､大好評のマシンでしたからね。音楽やる人にも絵を描く人にもいいというマシンだって言われて買ったんだけど、あまり使わなかった(笑)。だけど、その68000って、最初は音楽やろうとして買ったわけじゃないんですよね？
折戸：最初はずーっとゲームばかりやってました(笑)。
藤島：あれは特にゲームはいいの出ていましたからね、性能よかったし。
折戸：アーケードのゲームがそのまま移植できましたからね。
藤島：それだけで、当時は貴重なマシンでしたよね。で、しばらく遊んだ後に、ついでに音楽でも入れてみるかと？
折戸：あの頃は「ベーシックマガジン」という雑誌があって、すごく流行っていたんですよ。そこにプログラムや音楽の作り方があって、試しにガーッと打ち込んで……。
藤島：打ち込んでみたら、ちゃんと音が出て面白かったんですね？
折戸：すごい感動しましたね、最初は。
藤島：何しろプログラム打ち込んでいるだけで音が出るんですからね。音楽を聴くこと自体は好きだったんですか？
折戸：確かにゲーム音楽は好きでしたね。あの当時でしたら、ファルコムさんの『イース』シリーズとか……。
藤島：ああ、『イース』ね。全員通っている道ですね(笑)。じゃあ、学生時代に音楽にハマって、そのままこの業界に？
折戸：いや、そこまでできると自分で思っていなかったので、最初は銀行マンになったんですよ。

AYU TSUKIMIYA
Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

本誌描き下ろし

Angelic
Girl
Swept
Down

だけど、そのうち銀行自体の業績が悪化していって(笑)。
藤島：銀行マンとは意外な(笑)。
折戸：このままいったらヤバイと思って、やめたんですよ。それから1年くらいプーしてたんですけど、友だちからゲーム会社作るからやろうぜと誘われて。それがLeafだったんですよ。
藤島：え？ Leafだったんですか？
折戸：そう、設立メンバーなんですよ(笑)。だけど、それだけじゃ食べていけないので、いろいろと外注で仕事を受けたりして……それが始まりという感じですね。僕、Leafに入るまで、音楽機材だけで100万円近く買っていたんですよ。それを1台ずつ売って、生活費にして……。
藤島：えーっ！
折戸：でも、とうとう残り2台になってしまって(一同笑)、こりゃまずいと思ってやめました。
藤島：そんな経歴があったんですねえ……。

『Kanon』テストプレイ その時、スタッフの評判は？

藤島：『Kanon』はとても評判がいい作品ですが、作っている時に手応えみたいなものは感じてましたか？
折戸：うーん……どうだろう？
樋上：ふふ(笑)。
折戸：あれほどに売れるというのは予想以上でした。難しすぎるし、正直、いけるのかなと思いながら作っていく部分があって。テストプレイの時なんかも半信半疑というか。
藤島：作っていると、逆にわからなくなっちゃうところはありますよね。客観的に見られないというか。
折戸：最初にテストプレイした時に、正直言って、話がわからなかったんですよ。だから理解できるのかな、伝わるのかなと、不安な部分はありました。
藤島：確かにわかりやすい話ではないですよね。けっこう想像力を必要とする部分は多いし。
樋上：私はテストプレイした時は「ああ、こういう話だったのか」と(一同笑)。気持ちよくプレイさせてもらったな、と思ったんですよ。自分で作っているのに変な話なんですけど。
藤島：いや、私もそうですからね。『サクラ大戦』とか。フタを開けてみるまで、どうなっているか知らない、という。
樋上：自分たちがゲーム作っているという感じじゃなくて、ユーザーの気持ちというか(笑)。最初のプレイは、そういう感じでした。
藤島：じゃあ、ユーザーとしての手応えはあったというか、泣けちゃったりするとか？
樋上：いや、それは……(一同笑)。私は泣かなかったんですけど、他の女の子は泣いたりしたようですが。
藤島：私は佐祐理シナリオで泣きました。といっても、みんな泣かせるお話なんですけどね。クライマックスに流れる曲も「泣かせるなー」という感じで。泣かせる音楽にも、やっぱりパターンみたいなものはあるんですか？
折戸：それがなかなか難しいところなんですよ。単にマイナー(コード)な曲にしちゃうと、『火曜サスペンス劇場』みたいになるんですよ(一同笑)。画面と合わせてみて、はたしていけるのかなという不安はありましたし。今までのつきあいから、このへんなんだろうなとわかる部分はあったので、そこを狙って作っていきました。
藤島：樋上さんは、キャラクターの色は自分で決めていらっしゃるんですか？
樋上：グラフィッカーさんとか集まって、みんなで決める感じですね。
藤島：ここだけはこの色、みたいなこだわりなどもあったりするんじゃないですか？
樋上：うーん、でも、私たちがこだわっても、シナリオ担当のOKが出ないとダメなので(笑)。さっきの制服のリボンみたいに、こちらから提案していいよっていわれることもたまにはありますが、色に関しては、なかなか聞いてくれないですね。栞の髪の毛の色とか、シナリオとCG班で話し合いました。
藤島：何色にしたかったんですか？
樋上：もう少し紫がかった黒髪だったんですよ。
藤島：それがなぜだか茶色に……確かに、方向性がぜんぜん違いますね。
樋上：グラフィッカーだと、全体を見て色を置いていくんですが、シナリオはひとキャラだけ見ているから、「この子はこの色！」というイメージがあるみたいで、譲れないみたいですね(笑)。
藤島：キャラクターごとにイメージカラーみたいなものが作られていたんですか？
樋上：最初にキャラクター1人1人のポスターを作ったんですけど、そこに使われていたのがそれぞれのイメージカラーなんです。とにかくポスターを早く作らなくちゃならなくて、置いた色がイメージカラーになっちゃったという感じなんですけど(笑)。

謎のジャムの正体は まぐろ？ たくわん？？？

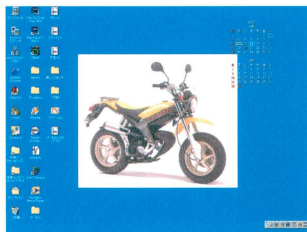
藤島：樋上さんのイラストは目が特徴的ですね。
樋上：私自身が目の大きいイラストって好きなんです(笑)。昔はここまで大きくなかったんですけどね。好みが変わってきたのかも。濃い絵ですよねー(笑)。
藤島：ラフ画も濃い線で描かれてますが、時間がかかるタイプですか？
樋上：すごくかかります。すごく黒くなって、ペン入れする時に、自分でもどこの線を入れたらいいのか迷うくらい(笑)。
藤島：これだけ線が濃いから、そうなんじゃないかなーと思ってました(笑)。
樋上：ラフからいったん線を起こしてから、正式にペン入れしたりします(笑)。藤島さんはラフは……。
藤島：そんなに線は引かないですね。大変だから(笑)。
樋上：(笑)。
藤島：お気に入りのキャラクターっていますか？ 私は佐祐理が好きなんですけど。
折戸：それは最初から好きだったんですか？ 狙ってエンディングを迎えたり……。
藤島：いや、エンディングを最初に迎えたのは舞だったんですけど(笑)。なんだか普通にやっていると、舞にいきやすいみたいですね。
樋上：そうなんですか。
藤島：案の定私も舞にいってしまって。舞にいった後に、ふと、「そういえば、あそこのイベントってどうなっているんだっけ？」と思って戻ったら佐祐理が語り初めて(一同笑)。「ああっ、佐祐理イベント始まってるし！」って。
折戸：最初の時とは別の道をいってしまったんですね。運命の分かれ道(笑)。
藤島：ちょうどいいところでセーブしてたみたいで(笑)。それでまた泣かされましてね。エンディングの曲もまたいいんですよねー。佐祐理、いちばん泣いたかな。
樋上：私はゲームをやるまではあゆだったんですけど、ゲームをやってみたら真琴が好きになりました(笑)。
藤島：彼女も泣けるキャラクターですよね。最後の謎がわかった時なんか……まあ、だいたい全キャラクターにビックリする謎が隠されているんですけど。それもアリと思わせるところがこのゲームのすごいところですよね。
折戸：僕は秋子さんですね(笑)。
藤島：私、秋子さんのジャムが気になって気になって(笑)。「やっぱりまぐろなのか？」とか思って。裏設定で決まっていたりするんですか？
折戸：いや、決まってないです。
樋上：ユーザーさんから、「謎のジャムを作りました」なんてハガキが来てましたね(一同笑)。たくあんか何かで作ったらしいんですが。
藤島：恐ろしくて食べられない〜。きっと、さんざんいろんなモノ入れてみたんでしょうね、謎のジャムにしようと思って。私的にはまぐろジャムだと思っているんですが(笑)。

名作はたった6人の スタッフでつくられた

藤島：現在は、『AIR』(『Kanon』の次作のパソコンソフト)を終えられて、もう次作にかかっているんですか？
樋上・折戸：はい。
藤島：今度もまたお任せな発注で(笑)？
折戸：まあ、そんな感じで(笑)。でも、今回はシナリオが早いみたいです。まあ、前作から音楽はもう1人入ったので、ちょっと楽できるようになったんですよ。
藤島：今まで何人でやってらしたんですか？

初公開 樋上・折戸両氏の仕事場

樋上氏のデスクまわり。パソコン、トレス台やスキャナー、キャラクターグッズとデザイナーらしい？ものが多数。よく見ると左端に「げーむじんPARTNER」が！
下はデスクトップ画面。ご自身がお好きだというバイクの写真が壁紙に。バイク好きは藤島氏の漫画に影響を受けてだとか。

折戸氏の作業環境。作曲用の機器がラックに収まっている。キーボードは2つ置かれている。ここにも小誌が！

対談が終わって

お2人からのメールを頂きました

FROM ITARU HINOUE

●樋上いたるさんから●

き、緊張しました〜。こんな日が来るなんて夢にも思わなかったです。しかも目の前で藤島先生が絵を描いているんですー!!　ああ、この仕事やってて良かったです。

対談の方もとても楽しかったです。私はかなり口下手なんで、緊張すると話せなくなってしまうんですよ。だから上手く話せるかどうかすごく不安だったんですが、藤島先生がとっても気さくな方だったので楽しい時間を過ごせたと思います。ありがとうございました。

FROM SHINJI ORITO

●折戸伸治さんから●

皆様お疲れさまでした。今回の対談は、「あの」藤島さんとの対談という事でかなり緊張しました（笑）。対談も、イラストやら絵の事がメインだろうし、自分は場違いなところにいるんじゃないかと結構不安でした。藤島さんは気さくな方で、楽しくお話ができました。

PROFILE

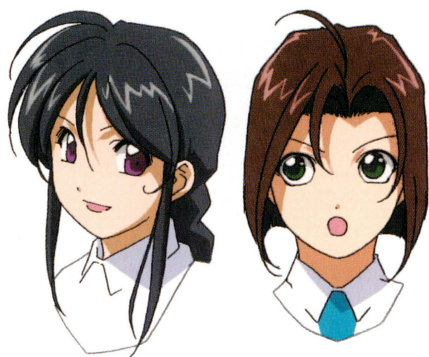
●樋上いたる
（ひのうえいたる）
Keyブランド所属のキャラクターデザイナー。実は大の藤島ファンで、対談の前日は眠れなかったことが当日発覚。

PROFILE

●折戸伸治
（おりとしんじ）
Keyブランド所属の作曲家。哀愁漂うメロディアスな楽曲提供者として定評がある。

チーム全員で。
樋上：6人……かな？
藤島：6人!!　少ない！
折戸：でも今は9人に増えました。
藤島：それでも少ないですよ。むちゃくちゃ負担かかりますよね、それって（笑）。誰にかかっているんだろう……あ、でも、それぞれ1人でやっているから、みんな大変なのか。6人ということは、キャラクター（指を折って数える）、音楽、シナリオ、演出、あと2人はプログラマーですか？
折戸：シナリオは2人ですね。プログラマーはビジュアルアーツのシステムを使うので、専属ではないんですよ。
藤島：とすると、あと2人は？
樋上：グラフィッカーですね。
折戸：それで6人。
藤島：締め切り間際とか、人海戦術がきかないじゃないですか。
折戸：最後のほうはみんな泊まり込み（笑）。
藤島：進行を見てくれる人はいないんですか？監督とか……。
折戸：スケジュールを見る人間はシナリオ担当が……。
藤島：それはいちばん危ないですね（笑）。
折戸：そうなんです。シナリオの人間がいちばん伸びていくんですよ（一同爆笑）。
藤島：ですよね。作っている人間は基本的に時間管理できないですからね。それは絶対に監督がいた方がいいような……他人事ながら（笑）。『AIR』でもシナリオの人が監督しているんですか？
折戸・樋上：はい（笑）。
藤島：ぜんぜん変わらないじゃないか〜（笑）。すごい態勢でやっているんですね。じゃあ、樋上さんも手が空いたら、グラフィックの手伝いをしたりとか？
樋上：『Kanon』の時はやってました。人が増えてからは、そういうことはほとんどないんですけど。
藤島：音楽は、できあがったらシナリオ手伝ったり……とかはしませんよね（笑）。
折戸：さすがにできません（笑）。尻叩くくらいかな。
藤島：でも、逆に少人数の方がいいのかな。チームワークとかとりやすいだろうし、イメージの伝達もしやすいだろうし。
折戸：そういう面も確かにありますね。
藤島：名作は少数精鋭のスタッフから生まれる、と。次回作でもまた泣かされそうだなあ……（笑）。楽しみにしていますね。

前より幼く可愛くなった キャラクターたち

──今回の『逮捕しちゃうぞ』のキャラクター。これまでと変わったところはありますか?
中嶋:少しキャラクターが幼くなっているかなと思います。それと、線を減らして、動かしやすい形になりました。今回はラフを4点くらい藤島康介先生に提出し、その中から選んでいただいたんですよ。
──その4点のラフにはどんな違いが?
中嶋:年齢的な上げ下げ、目の大きさの違いですね。1点だけ、ちょっとハズしてみたのもあるんですが却下されてしまいました(笑)。もう『逮捕しちゃうぞ』のキャラクターは決まっているじゃないですか。美幸はこういうヘアスタイル、夏実はこういうヘアスタイル……。それをちょっとアレンジしてみたんですが、やっぱり無理だったみたい。
──却下されたデザインも、ぜひ見てみたいですね。それで、藤島先生が選んだのは?
中嶋:可愛い系でしたね。年齢的なバリエーションの中では一番幼いタイプ。「視聴者が、可愛らしいキャラのほうが受け入れやすいからかな。大人っぽいキャラよりも親近感がわくからかな?」と、私は勝手に解釈しているんですけれど。
──藤島先生の"できあがったキャラクター"を改めてデザインする時、いろいろむずしい点があるかと思いますが。
中嶋:う〜ん、元のマンガをどうアレンジするかで、むずかしいと思ったことはありませんね。でも一度自分がデザインし、自分の絵になっているものを再びどうアレンジするか……それがむずかしい。もうこれ以上、アレンジしようがないっていう感じなんです。藤島先生が新しく出してくるキャラをアレンジするほうが楽ですね。
──では今回の美幸・夏実も「これ以上、どう変えろっていうの?」みたいな。
中嶋:ええ。それで、もう線を減らすしかないかな、と思ったわけです。
──線を減らした結果、いかがですか?

DESIGNER INTERVIEW

「逮捕しちゃうぞ」 美幸や夏実とはもう身内みたいな感じです

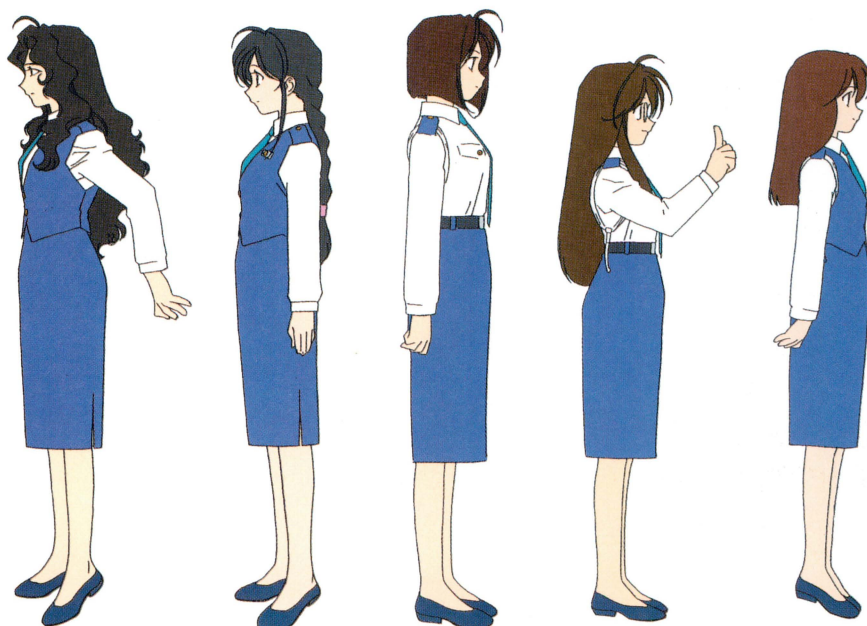
キャラクターデザイン 中嶋敦子インタビュー

**4月からテレビシリーズが再びスタート。
キャラクターもまた少し新しくなった模様だ。
そこで、キャラクターデザインを手がけている
中嶋敦子さんにインタビュー。
言葉の端々にキャラクターへの愛情がにじみ出て…。**

逮捕しちゃうぞ
http://www.tbs.co.jp/taiho/
4月7日より毎週土曜日17:30〜18:00 TBS・MBSほかにて放映開始

中嶋：印象的にはたいして変わらないんです。反対に描きづらいという声も……。線が多いほうが、特に髪の毛の場合は描きやすい場合があるんです。前髪などは線の量でごまかせちゃうので。線を減らすと、線をキメなければいけないぶん大変だと思います。でも首から下は本当にサッパリしたもので……。そちらは、線を減らして良かったと思います。

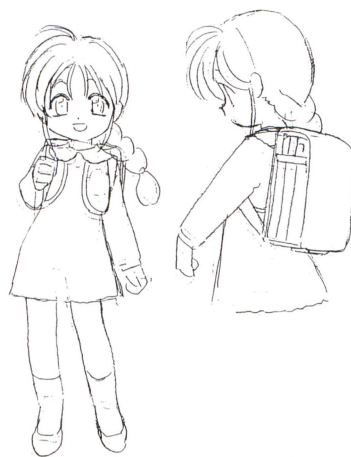
制服の胸を大きく描くか小さく描くか…その理由

――キャラの絵を拝見しながら、お話をうかがいたいんですが。美幸はどう変わりましたか？
中嶋：やはり前髪が変わりました。制服は、肩のワッペンを取っちゃった。目の中の処理も、前の方が線が多かったんです。それをかなり少なくして影のみで表現している。顔の面積と比べての目の比率も、ちょっと大きくなっているかな。
――夏実はどうですか？
中嶋：こっちも髪の線を減らし、目が大きくなっています。
――美幸らしさ、夏実らしさを出すポイントは何でしょう？
中嶋：ポーズと表情ですね。美幸はあまりオーバーな表情はしない。どちらかというと微妙な表情が多いので……。夏実ははっきりした表情が多いですね。それで落差を出す。
――ところで今回のキャラたちは、あまり胸が大きくないですよね。制服姿の大きな胸が好きだというファンも多いと思うのですが。
中嶋：そうですね（笑）。でも制服であまり胸を大きく描くと、形にならないんです。正面で胸を大きく描いちゃうと形にならない。だから少し抑え目にしています。でも、脱いだらどうかわからない（笑）。
――色っぽい服を着て胸が大きい時と、制服で胸が大きい時は、制服のほうが色っぽいような感じがしますけれど。そういうのは描いている時、意識なさるんですか？
中嶋：構図によりますね。胸が大きいほうがいい構図ならば、そう描きます。反対にないほうがいい場合もある。
――では、あくまでも美的バランスで胸は大きくなったり小さくなったりすると……。
中嶋：あはは。そうですね。
――では、頼子を描く時のポイントは？
中嶋：やはり可愛らしさ。彼女は性格的にちょっと問題があるんですが、それが嫌味にならない可愛らしい表現の仕方を心がけます。

――メガネっ子はアニメファンに人気が高いですよね。お好きですか？
中嶋：いや、メガネの線を描くのはうっとうしいですね（笑）。止めならいいけれど、動かすことを考えると……。今回はメガネのラインだけで中は塗らないようにして、多少フレームが切れても平気…という風にしています。きっちりフレームを取ると大変なんです。あとで動かしたり、塗ったりするのが。

――では、葵はいかがでしょう。
中嶋：葵は思いきり変えました。髪の毛も、前回よりずいぶん線を少なくしています。色も変えて、今回は黒に近い赤茶。そして葵はやはり一番女らしく……。
――では、沙織を描くポイントは？
中嶋：へたすると頼子とたいして変わらないんです。メガネがあるかないかくらいで。ポイントは、沙織の性格の芝居づけかな。この子の表情も、頼子と同じく崩しまくっていますが、幼さを残して芝居づけしています。

――沙織の表情集に「怒ることもイヤミにならない感じに」と書いてありますね。
中嶋：それは私が書いたんです。今回、新人の婦警さんが入ってくるじゃないですか。沙織は頭が固いんです。やることなすこと、ちょっとキツめの表現が出てくる。それは視聴者から見るとイヤミなのではないかと……。だから表情を崩したユーモラスな感じにして、イヤミに取られないようにしたいと思ったんです。
――キャラクターへの愛を感じますね。
中嶋：長い付き合いですからね。もう身内みたいな感じです。OVAの頃からなので、もう9年くらいになるでしょうか。
――ところで、今回のテレビシリーズで期待できる私服はどんな感じですか？
中嶋：意外と体のラインが出るヤツが多いかも。夏に向けて薄着になっていくので。
――ドキドキしますね。では最後に、中嶋さんがキャラクターをデザインなさる時、一番こだわる点は何か教えてください。
中嶋：ハズさないように。「これは何の作品？」となると困りますからね。ハズさないにようにしつつ、自分のテイストを入れていく……それが楽しいんです。

PROFILE

●中嶋敦子
●なかじまあつこ●
昭和36年12月21日生まれ。血液型A型。神奈川県出身。『らんま1／2』でキャラクターデザイナーとしてデビュー。『ハーメルンのバイオリン弾き』『六門天外モンコレナイト』などの作品も手がける。最近の趣味は温泉に行くこと（なかなか行けないけれど）。

SPECIAL MESSAGE

●中嶋敦子さんから愛するキャラクターたちへメッセージ●

TO MIYUKI
もうそろそろ中嶋君とくっついてもいいんじゃないの
小早川美幸ちゃんへ

TO NATSUMI
東海林と仲良くね
辻本夏実ちゃんへ

TO AOI
ますます綺麗になりますね
双葉葵ちゃんへ

TO SAORI
がんばって成長してね！！！
佐賀沙織ちゃんへ

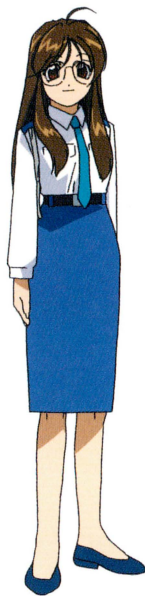
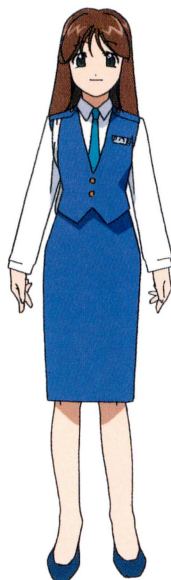
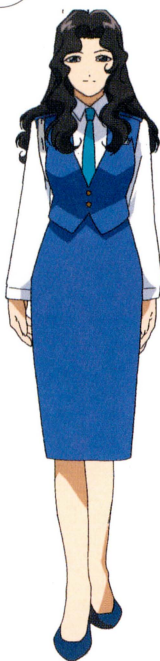
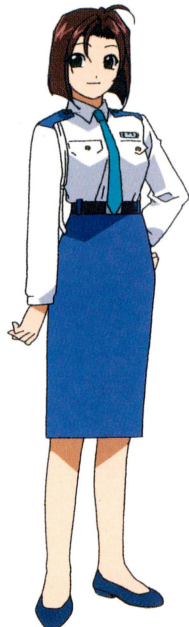
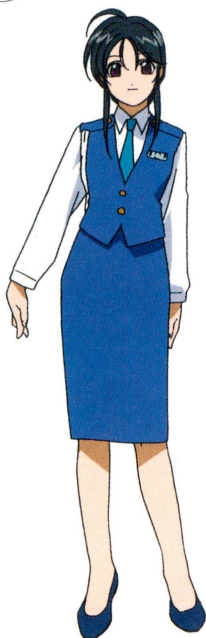
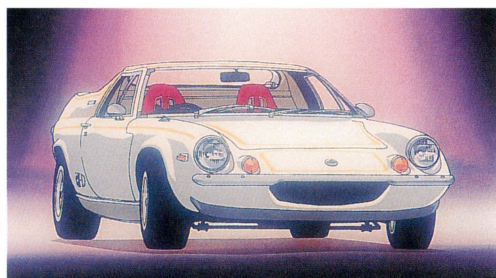
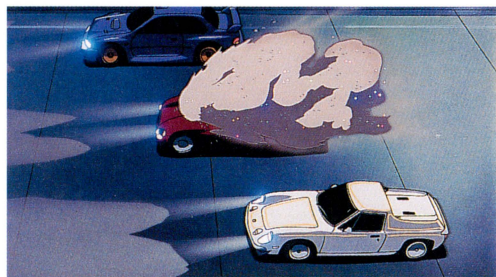
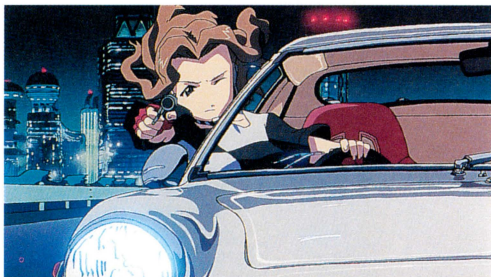
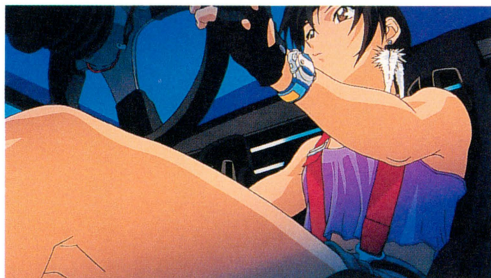
TO YORIKO
ずっと変わらないでいてほしいな
二階堂頼子ちゃんへ

Get a new look!

Illustration ATSUKO NAKAJIMA

中嶋敦子氏直筆のイラスト色紙をサイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは76ページをご覧ください。

GAME-JIN PARTNER INFORMATION SPECIAL

éX-D Clip×Clip

待望のプレミアム上映作品いよいよビデオ化

『エクスドライバーClip』×新Music Clip =『Clip×Clip(ダブルクリップ)』

OVA 劇場アニメ+MTV éX-D Clip×Clip（ダブルクリップ）
バンダイビジュアル 4月25日発売
2,000円 VT&DVD

劇場版『ああっ女神さまっ』で、プレミアム上映された5分間作品『エクスドライバーClip』。それに、キャラクター3人の新しいミュージッククリップ12分が追加収録されたビデオとDVDが登場する。初回封入特典は、本格派仕様の「éX-Dステッカー」。愛車に貼れば、キミも今日から「エクスドライバー」だ！ 3,000円(税抜)で、初回限定生産のBOX付DVDもあるよ。

éX-D ORIGINAL DRAMA IDOL AS MISSION～アイドルという任務～

OVA『エクスドライバー』と完全リンクの初ドラマアルバムが発売!!

CD éX-D ORIGINAL DRAMA IDOL AS MISSION～アイドルという任務～
ランティス 4月4日発売
3,000円 CD

2月20日、都内某所。取材陣が埋め尽くす中、スタジオには長沢美樹さん、浅田葉子さん、小林由美子さんたち、おなじみの『エクスドライバー』声優陣が。主題歌を担当する「JAM（Japan Animationsong Makers）Project」の水木一郎さん、影山ヒロノブさん、松本梨香さんたちの姿もみえる。

ストーリーは、ローナが期間限定アイドルとしてデビューする内容らしい。そして「JAM Project」の面々が、なんと「JAM Project」という、彼ら自身の役どころで参戦するのだ！

「いつものレギュラーメンバーの中に、俺たちの声が入ると、ちょっとちがう味が出るんじゃないかと。それを信じて俺たちは来たわけですよ！」と、力強く語るのは水木さん。「JAM」と「エクスドライバー」メンバーの、めくるめく芝居と歌のセッションをお楽しみあれ。

企画・原案・キャラクター原案：藤島康介
メガヒット近未来カーアクション！

éX-D

音で感じる『エクスドライバー』
CD series LINEUP

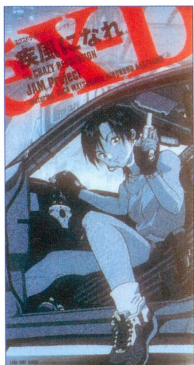
> COMMAND...

シリーズ全てを網羅せよ!!

CD singles

OVA「エクスドライバー」オープニング主題歌
疾風になれ
Vocal : JAM Project featuring 松本梨香・影山ヒロノブ
LADA-1002 ¥971(TAX OUT)

史上最強アニソンユニット"JAM Project"企画第１弾作品
プロデュース：影山ヒロノブ
サウンドプロデュース：河野陽吾
Arrange&Keyboard:河野陽吾(ex. MAKE UP)
Drums:樋口宗孝(ex.LAZY,Loudness)
Guitar:福田洋也(ex.ANTHEM)
Bass:山本直哉

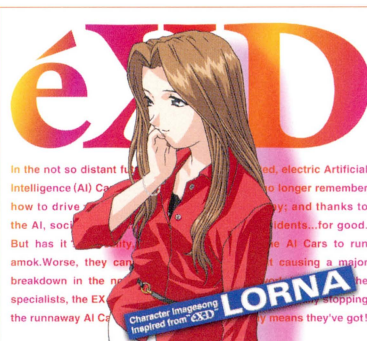
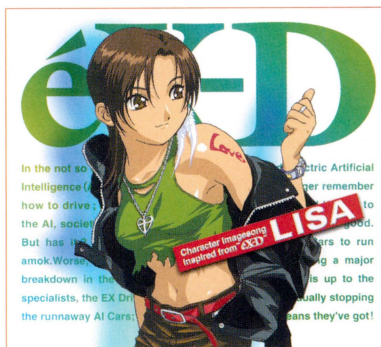
OVA「エクスドライバー」エンディング主題歌
狙撃手
Vocal : MILK
C/W挿入歌
DESTINY
Vocal : 遠藤正明
LADA-1004 ¥971(TAX OUT)

MAXI singles

劇場用『エクスドライバーClip』テーマソング
Danger Zone
Vocal : JAM Project featuring さかもとえいぞう・遠藤正明
C/W OVA『エクスドライバーVol.2』挿入歌
It`s Emotion
Vocal : M Rie
LACM-4002 ¥1,143(TAX OUT)

理沙役の長沢美樹が…、ローナ役の浅田葉子が…、
ふたりが歌う、キャラクターイメージソング!!
各キャラクターソングに加え、スペシャルトークも収録!!

Character Imagesong Inspired from "eX-D" 理沙
LACM-4005 ¥1,143(TAX OUT)

Character Imagesong Inspired from "eX-D" ローナ
LACM-4006 ¥1,143(TAX OUT)

track contents
1.My little journey Vocal：長沢美樹
2.Lovely Bambina Vocal：長沢美樹&浅田葉子
3.monologue：In my heart
4.My little journey(offvocal ver.)
5.Lovely Bambina(offvocal ver.)

track contents
1.snow flake Vocal：浅田葉子
2.HAPPY END GUILD Vocal：浅田葉子&長沢美樹
3.monologue：Song Writer
4.snow flake(offvocal ver.)
5.HAPPY END GUILD(offvocal ver.)

CD albums

OVA「エクスドライバー」
オリジナルサウンドトラックVol.1
音楽：七瀬光
LACA-5025 ¥2,857(TAX OUT)

『エクスドライバー』の第1～3巻で使用されたB.G.Mを収録したオリジナルサウンドトラックアルバム。
ジャケットはもちろん描下ろし！

「エクスドライバー」オリジナルドラマ
IDOL AS MISSION
～アイドルという任務～
LACA-5027 ¥2,857(TAX OUT)

絶好調OVA『エクスドライバー』と完全リンクの初のドラマアルバム。第3巻で描かれるエピソードのその後を取り上げ、ビデオと完全リンクしたストーリーが展開!! そして！あの"JAM Project"もゲスト出演!!
出演：長沢美樹、浅田葉子、小林由美子、JAM Project（水木一郎、影山ヒロノブ、松本梨香）他

≫New Album 6.27 in store OVA『エクスドライバー』**Vocal Collection**
挿入歌「聖母」「走一のテーマ」「Burning run」等、初収録

Lantis
http://www.lantis.co.jp
発売元：株式会社ランティス 販売元：キングレコード株式会社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南2-6-14 4F
TEL03-5768-6575 / FAX03-5768-6576

A girl WITH WORLD WARDROBE

Illustration CHISATO NARUSE

新連載●成瀬ちさとのA GIRL

オリジナルファッションショーへようこそ！　成瀬ちさとが描くいろいろな国の女のコ。待望の新連載スタート！

PROFILE

●成瀬ちさと
イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作に『夢のつばさ』『マーメイドの季節』などがある。

こんにちは、初めまして、成瀬ちさとです。実際の民族衣装等々プラスαの想像力で、世界の女のコを描かせてもらおうという、かなり大それたこのコーナーなのですが、初めての今回はヨーロッパをイメージして描かせていただきました。ヨーロッパって広いわりには結構似た感じの衣装が多くて（私の偏見？）、特にどことは言い切れないのですが……（でも一応北欧のつもり……）。
こういう衣装ってスカートやエプロンを何枚も重ね着をした、ふわふわっとしたところが個人的にすごく好きです。

ラフ段階での立ちポーズ。前でしめる大きなリボンがアクセントになっている。先日、北欧旅行をされた成瀬氏、現地で大いに触発されたとか。

BACK STAGE EXPRESS

Illustration TAKESHI IIZUKA

サモンナイト2 ● 制作現場から

今夏発売予定の『サモンナイト2』キャラクターデザイナー、飯塚武史が、ゲームが発売されるまでの間、キャラ制作過程や日常の一場面をレポートする好評連載第2弾！

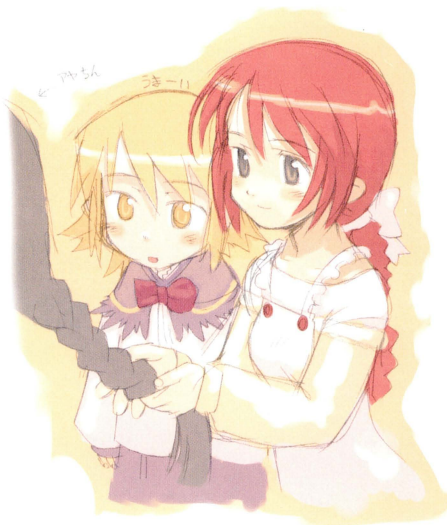
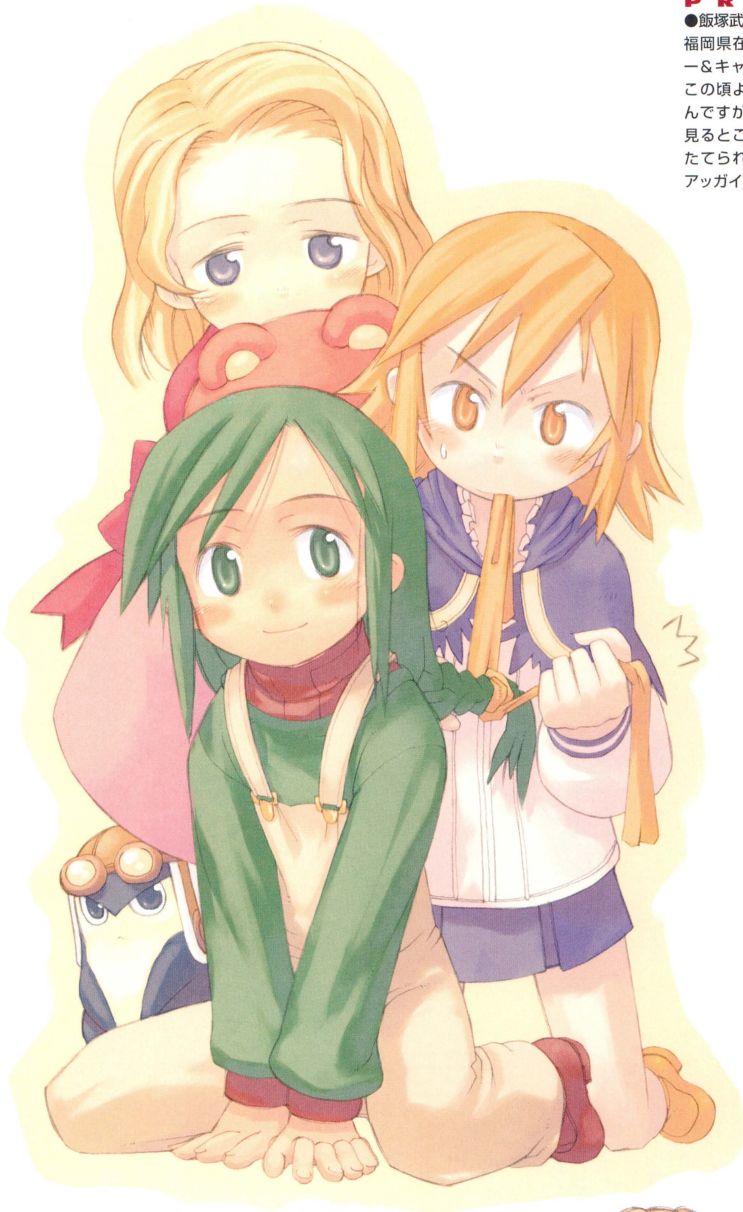
PROFILE
●飯塚武史
福岡県在住　イラストレーター&キャラクターデザイナー。この頃よく博物館とかに行くんですがお城の復元模型とか見るとこう色々想像力をかきたてられますね。　……今度アッガイ持っていこう。

今回はフィズとラミ、それに『2』のキャラクターのミニスを描きました。小説版サモンナイトからの3人組です。フィズとミニスの絵は色々ネタがあるので、どんな絵にしようかかなり悩みました。2人でテテの帽子かモナティーの帽子を剥ぎ取ろうとしてる絵なんかも考えましたが……。今回はラストシーン後のちょっとした風景を描いてみました。多分こうなるな……みたいな。

最初に書いたようにミニスは『2』でも活躍するので、皆さん応援よろしくお願いします。僕もお気に入りな勝気なお嬢様です。『2』では、少しだけ衣装もマイナーチェンジしまして、生足でホウキ振りまわしてガンバリます。

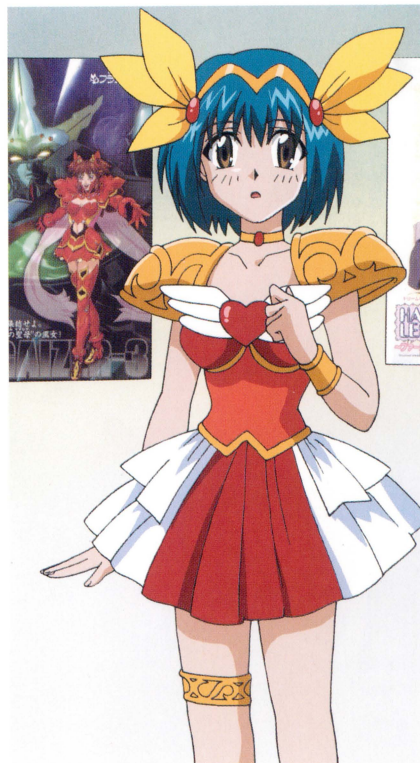
フィズは赤毛そばかすのおしゃまな女の子という設定だったんですが、リプレの赤毛が先に採用されていたんで、そのときあまり使われていなかった、緑色メインのデザインになりました。僕はあまり緑色をうまく扱えないので、苦戦しました。もう少しカラーリングに幅をもたせたいんですが……どうもいつも地味になってしまいますね。紫とか大好きです……。

ラミはほぼ設定の通りです。ぬいぐるみの種類にちょっと悩んだくらいです。あんまり悩むとロクなぬいぐるみにならないと、なんとなくで察知したので、ちょっとしか悩まないでクマにしました。良いですよねクマ。将来が楽しみな女の子です、多分美人になりますね。

さて次回は何を描こうかなあ……。全然決まってないんですが、またこんな調子で描いてみたいと思います。

ついに放映開始！同人界の輝く星となれ!!

同人誌キングを目指す千堂和樹の
様々な出会いを描くラブコメディ（？）。
高瀬瑞希、牧村南、大庭詠美、猪名川由宇、
芳賀玲子、長谷部彩、塚本千紗。
彼女たちとの関係はどうなるのか？
今回は、新着絵素材と共に
アニメ版『こみっくパーティー』を紹介。

千堂和樹を待ちうける運命はいかに

大ヒットを記録したパソコンゲームがDC版の発売に先駆けてTVアニメとして放映開始。気になるストーリーは、すでに大学進学を決め、退屈な毎日を過ごしている千堂和樹（せんどうかずき）が、友人の九品仏大志（くほんぶつたいし）に誘われて、同人誌即売会に参加するところから始まる。初めて知った同人の世界に興味を持った彼は、高校生活最後の1年を同人活動に捧げることに……。全13話が終了するとき、和樹は同人界のキングになれるのだろうか？そして恋の行方はどうなるのか？

COMIC PARTY

原作：アクアプラス
（ドリームキャスト版2001年春発売予定）
監督：須藤典彦
シリーズ構成・脚本：山口宏
脚本：横手美智子・藤田伸三
総作画監督・キャラクターデザイン：田口広一
美術：小林プロダクション
アニメーション制作：O.L.M
製作：ケイエスエス

キャスト
千堂和樹：菊池正美
高瀬瑞希：茶山莉子
猪名川由宇：茂呂田かおる
大庭詠美：石川静
塚本千紗：馬場澄江
牧村南：山田美穂
長谷部彩：そのざきみえ
芳賀玲子：むたあきこ
九品仏大志：遠近孝一

オープニングテーマ
「君のままで」
作詞：須谷尚子
作曲：中上和英
編曲：豆田将
歌：元田恵美
F.I.X.RECORD

エンディングテーマ
「形のない街を目指して」
作詞・作曲：小山　裕
編曲：豆田将
歌：Kaya
F.I.X.RECORD

2001年4月1日より
千葉テレビを皮切りに、
全国11局で放送開始！（全13話）

放送局		放送開始日
関東エリア		
	テレビ神奈川	【(日)25:00～25:30】4／1
	テレビ埼玉	【(土)24:00～24:30】4／7
	千葉テレビ	【(日)24:00～24:30】4／1
兵庫	サンテレビ	【(火)24:40～25:10】4／3
京都	京都放送	【(金)25:45～26:15】4／6
愛知	テレビ愛知	【(水)25:45～26:15】4／4
北海道	テレビ北海道	【(木)25:50～26:20】4／5
広島	広島ホームテレビ	【(月)25:50～26:20】4／2
福岡	TXN九州	【(火)26:40～27:10】4／3
和歌山	テレビ和歌山	【(日)24:55～25:25】4／1
青森	青森放送	【(月)24:50～25:20】4／16

キャラクターデザイン"ごとP"インタビュー

「Close to～祈りの丘～」キャラクターが持っている魅力を発掘してあげるということ

前号で紹介した設定画も大好評。ゲームキャラクターデザインを初めて手がけたごとP氏がついに登場、こぼれ話とともに自らの想いを語る。

DESIGNER INTERVIEW
一枚の絵にストーリーを込めて

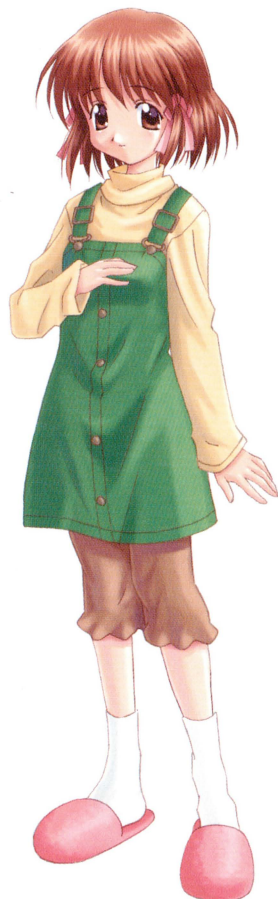
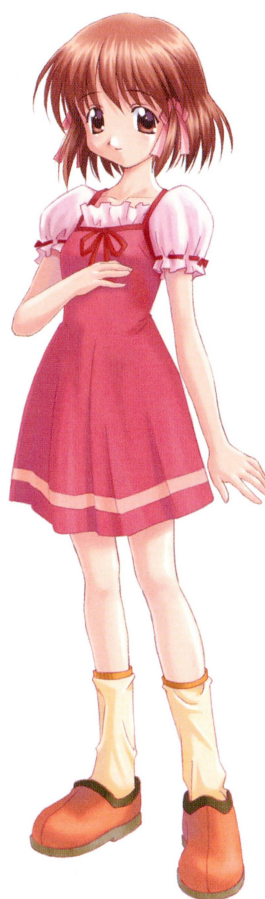
――『Close to ～祈りの丘～』は、CG作家であるごとPさん初のゲームキャラクターデザイン作になるんですよね？

ごとP：そうですね、これがメジャーデビュー作品になりますね(笑)。僕、コンピュータでしか絵が描けないんですよ。実際今回のお仕事でも、CGで起こした線画をメールで送って、っていう

柏木遊那
YUNA KASHIWAGI

ごとP●コメント

実はこの柏木遊那、僕が草の根BBSで発表したオリジナルキャラがベースになってるんですよ。別の顔をいくつも作ってみたんですけど、やっぱり普通のヒロイン顔になっちゃって、どこかで見たなぁって感じになるんです。それで僕のいちばん素の絵であるこの顔に決まったんで、ある意味うれしかったですね。

DC **Close to ～祈りの丘～**
キッド
4月19日発売予定　6,800円
恋愛アドベンチャー　1人プレイ
モデム、ぷるぷるパック、VGA対応

ほかに描いた販促用のイラストは、比較的内容とは関係ない、可愛い感じのイラストが多かったので、ちょっとだけ『Close to』を象徴するような絵にしてみました。ゲームをやった後に見ていただくと印象が変わるかも。

協力／ゲーマーズ

方法をとらせていただきました。でも実は作業を始めた当初、コピー用紙に線画を起こしていたんです。ただそれだと、描いちゃったあとで修正できなくて、不便なんですよね。だから、だんだんおっくうになっちゃって、ふらふらとコンピュータに……。

——だからゲーム画面でも、ごとPさんのやわらかい線がそのまま再現されたんですね。

ごとP：線のやわらかさというか、濃いんだけれどもフチをぼかした色を乗せる僕の絵柄って、学生時代に油絵をやってたことが根底にあるんでしょうね。今でも写実系の絵が得意で、恋愛ゲームによく出てくる細い線の体って難しいんですよ。どうしても肉感的になっちゃう。アングルも油絵的に考えちゃうんで、顔アップのカメラ目線の絵とかは構成しづらくて、辛かったですね。

大学生のころ、コンピュータ用の教育ソフトを作ってる会社でバイトしてまして、ゲームのドッターを目ざしてたんです。そのころは、自分が作りたかった格闘ゲームの男キャラとか、メカ系とかばっかり描いてたんですけど、ある日その会社の友人が「おまえ、こんなの（かわいい女のコ）描けるか？」って言ってきたんです。それで、ゲームって、いろんなジャンルの絵が描けないとダメなのかなって思ってたこともあって、「描けるよっ！」って（笑）。でも描いてみたら、そいつが「まだまだだな」って言いまして。それがきっかけで、かわいい系の絵も描き始めたんです。

そういうわけで、僕が絵の世界を志した原点は、まるでかわいい系の絵にはないし、絵を描く人の大半がそうであるように、マンガ描きでもなかったんです。ただ、絵のお仕事をいただくようになって、プロとしてはやっぱりマンガを描けなきゃいけないのかなって、悩んでた時

橘小雪
KOYUKI TACHIBANA

ごとP●コメント

このコは性格がクールだ！って聞いたとき、パッとキャラのイメージが浮かんだんです。でも逆に、このゲームのキャラだっていう決め手となる特徴が思い浮かばなかったんですよ。で、髪の横に輪っかをつけてみたりしたんです。あと、彼女は無表情なので、笑いとか驚きとか、「無表情の表情」を考えるのも苦労しました。

ごとP●コメント

ポスターの意義って、カベに貼って目にとまるかどうかってところだと思うんです。だから、ほかのゲームにはない構図を……ってことと、このゲームにおけるヒロインの比重の高さを意識しました。そのかいあってか、秋葉原では店頭のポスターが盗まれたりしたようで(笑)、絵描きとしては光栄ですよね。

汐見翔子
SHOKO SHIOMI

ごとP●コメント

キャラの設定をいただいたとき、どういう顔にしたらいいのか、いちばん悩んだキャラでしたね。そこで、ヒロインの女のコらしさにコンプレックスを抱いてるっていう設定を勝手に作って、顔を仕上げました。最初はポニーテールとかの絵もつくってたんですけど、この髪型のときの表情がいちばんよかったんですよ。気に入ってます。

期があるんですよ。でもそのうち、一枚の絵にストーリーを込められればそれでいいのかなって思うようになったんです。たとえばこのイベント絵の女のコは、こんなことをしてる最中なんだなって、見てくれる人がストーリーを想像できるようなものを描けばいいじゃないかって。キャラクターの立ち絵一枚でも、受け手側がより多くの情報量を得られるよう意識して描いてます。

新鮮な気持ちで絵を見てもらいたい

——今回キャラクターデザイナーとしてもっともこだわったポイントというのは？
ごとP：ほかのゲームとの差別化をはかることです。衣装の話をすれば、コスプレイヤーがこのゲームのコスプレをしてくれたとき、きちんとこのゲームのコスプレをしていることがわかる衣装でなきゃダメだということです。いろんなゲームを見て、そのどれともちがう要素をもった制服をデザインしようと。

それとやっぱり、キャラの表情ですね。細かいしぐさとか表情が好きなんです。ちょっとだけ沈んでる顔とか。キャラの設定でも、喜びと笑いとか、疑いと怒りとか、似た形になる表情をいくつもつくってるんです。眉の上げ下げとか、わかりやすいものじゃなく、口元のミリ単位の角度の差、なんていう微妙な表情のニュアンスにはこだわりましたね。あとはキャラクターごとにいちばん映える表情というのもありま

ごとP●コメント

実はこのイラスト、キャラの顔が完全決定する前に描いてます(笑)。だからよく見ると、麻衣ちゃんの髪のハネがなかったりするんです。あと、1枚の絵に4人を描くというのは初めての体験で、構図をどうしようかすごく悩みましたね。ヒロインを軸に放射線状にキャラを配置しようと決めるまでにけっこう時間がかかりました。

すから、それを発掘してあげることも大事かなと。橘小雪だったら、ちょっと照れたはにかみ笑いがかわいく見えると思いますし。今となってはそういう女のコの表情を描くのがライフワークっぽくなってきましたが、根っこの部分では男とかメカとかがうごめいてるんです。
――ちなみにごとPさんの女のコの好みは？
ごとP：僕はかわいい系の作家だと思われてるでしょうし、もちろん自分もそういうのが好きだからこそ極めようと(笑)思ってるわけですけど、わりと偏りなく、女のコ全般が好きなんです。絵描きとして言えば、「絵で見せられるとこういうタイプのコもいいね」って言ってもらえる女のコをつくりたいですね。表情の発掘だけでなく、女のコ自体も発掘したいというか。このゲームのキャラも完成までには、いろいろ悩みました。でも、そのおかげで「ごとPってこういうキャラも描けるんだ」って言っていただけるものに仕上がったと、信じてるんですけどね。
実際、同じタイプの女のコばっかり描いてるとみなさんに飽きられちゃうでしょうし、なにより僕自身が飽きちゃうと思うんです。だからこそ、みなさんにいつも新鮮な気持ちをもって僕の絵を見ていただけるよう、これからもあざとく計算して(笑)、いろんなタイプのかわいい女のコを末長く描いていきたいと思います。

PROFILE

●ごとP
イラストレーター、CG作家。『Close to～祈りの丘～』で、ゲームキャラクターデザインに初挑戦。個人サイト「Peeping P!」は
http://www.mirai.ne.jp/~gotop/

咲坂麻衣
MAI SAKISAKA

ごとP●コメント

これはもう、なにも考えずに描いてますね(笑)。だから「どうやっ！　ここまで小学生なコ描いたったでぇっ」ってイメージで、衣装も考えました。カバンもほんとはランドセルじゃないんですけど、背負いカバンにしてみたり。僕のキャラって普通、髪と目の色が同じなんですけど、彼女だけはちがうってのが特徴的ですね。

YUNA KASHIWAGI

Illustration GotoP

必然性と「好み」が女のコを生かす

——きみづかさんといえば、パソコンゲームのキャラクターデザインを思い浮かべる人も多いかと思われますが、この『Love Songs』が、初のコンシューマーオリジナルソフトのキャラクターデザインだそうですね。
きみづか：僕のキャラクターが、コンシューマーゲーム機の幅広いユーザー層の目にどう映るのか、興味があったんです。コンシューマー向けのキャラクターづくりは特にしませんでしたね。いつもどおりに描きました。
——では、きみづかさんのキャラクターづくりのポイントはどこにあるのでしょう？
きみづか：容姿と性格がきちんと噛み合ってるかどうか……ですね。とくにこのゲームに登場する女のコって、みんなアイドルじゃないですか。そのコがどういう芸能活動をしてるのか、なんてことも考えましたよ。橘涼子ってキャラクターなら、職業がモデルだから、髪も毎日時間かけてセットしてるぞ！みたいな感じがでるような髪型にしてみたり。
それと、必然性も重要です。このゲーム内で、このキャラクターはどういう役を演じるのか、ということですね。たとえばこのゲームのヒロインである瀬戸綾乃と観月唯香、ふたりはちがう性格をもったキャラクターなわけですから、同じ行動をとってもちがう結果が生まれるはずですよね。それをひとつのしぐさの中で表現させることを、いつも意識して描いてます。
でも、キャラづくりでいちばん難しいのは、ユーザーさんの「好み」が偏らないようキャラを立てることですね。キャラクターの誰かに人気が集中しちゃって、逆にこのコはさっぱり人気が出ない、っていうんじゃいけませんからね。

PROFILE
●きみづか葵
マンガ家、イラストレーター。
本作で、初めてオリジナル家庭用ゲームソフトのキャラクターデザインを手掛ける。個人サイトは
http://www2.tky.3web.ne.jp/~aoikim/index.htm

瀬戸綾乃
AYANO SETO
きみづか葵●コメント
このコはとにかく王道のヒロイン！という感じで、みんなに好まれるコを目ざしました。衣装的には80年代アイドルのイメージですね。僕の中でのアイドル像がそのあたりの年代にあるもので。まあ、最近はファッション誌なんかでも80年代が見直されてきてますし、いい感じに仕上がったんじゃないかと思います。

「Love Songs アイドルがクラスメ～ト」
プレイヤーにとってゲームキャラクターは アイドルなんです

an idol is my date today

**もし同級生の女のコがアイドルだったら？
そんな夢のような高校生活の中で輝く
ヒロインたちを生み出した、きみづか葵氏が
キャラクターづくりについて語る。**

PS2 **Love Songs アイドルがクラスメ～ト**
ディースリー・パブリッシャー
4月26日発売予定　初回限定版：9,800円／通常版：6,800円
学園恋愛シミュレーション　1人プレイ

http://www.d3p.co.jp/lovesongs/

top idol of game player
PRESENT FOR YOU
Illustration AOI KIMIZUKA

すべてのコに均等に、「好み」の要素を配分するのが大事かなと。やっぱり、自分が描いたキャラなわけですから、誰にでも愛されるコになってほしいですし。
――「好み」というお話が出ましたが、具体的にはどのような要素がキャラクターに与えられているんでしょうか?
きみづか:こういう性格のコなら、こういう格好でこういう顔だったらいいな〜、という要素ですね。たとえば唯香は負けず嫌いでボーイッシュな性格ですから、ショートヘアで服装もアクティブなものを心がけました。逆に綾乃はヒロインですから、突出した特徴をつけないようにしましたし。やっぱりヒロインはオーソドックスで、万人に受け入れられる存在でなければいけないと思うんです。
ちなみに僕の「好み」は唯香みたいなアクティブなコです。あ、でも、桃園果菜みたいなおとなしいコもいいな。もともと僕って、好みが両極端なんですよねぇ(笑)。

胸を大きく描くのはムズカシイ!?

――今回の仕事で苦労された点は?
きみづか:原画作業全部ですね。アニメーターさんなんかだと、エンピツ描きの原画をコンピュータに取り込んでフィニッシュさせますよね。でも僕の場合、ダイレクトに自分の線を出したいので、ペン入れまでしてから取り込むのがいつものパターンなんですよ。だから僕の原画は、ベタ入れてトーン貼れば、そのままマンガ原稿になっちゃうという(笑)。でも、『Love Songs』

an Idol is my date today

天城未優 MIYU AMAGI

きみづか葵●コメント

感情表現が乏しい女のコなので、絵をつくるのは難しかったですね。どうすればキャラとして立つのかわからなくて。そこで「瞳孔をなくして」という指示が出たので、このコはなにも考えてないキャラなんだと、そう決めちゃいました(笑)。髪なんかも気にしないから、バサバサで手入れなんかしてないぞ、みたいな感じで。

神楽ありす ARISU KAGURA

きみづか葵●コメント

コレは僕の意見がほぼ完全に通ったキャラでした。アニメーターさんに悪いなと思いつつ、衣装もみっちり描きこんでしまいましたね(笑)。髪の毛も、これが動くとどうなるのか、自分でつくってるくせに悩みながらつくりました。とにかく、子どもっぽさを前面に押し出すことを心がけて。それに尽きますね。

観月唯香 YUKA MIZUKI

きみづか葵●コメント

最初、このコの衣装はロックを意識して作ってたんです。手にはアクセサリーいっぱいで、革系の服だったんですよね。でも、メーカーさんからの注文で、今風のポップススタイルに変更したんです。仕上がってみたら、シンプルな衣装が彼女のボーイッシュな性格を引き立てて、彼女らしさを演出してくれましたね。

Illustration AOI KIMIZUKA

では、キャラをアニメーションにする都合上、エンピツ描きのものを提出してます。そのために、アニメの原画っぽく影もつけることになったんですけど、僕はもともとマンガをやってる人間なので、影つけは初めての経験だったんです。必死でアニメやら原画のマニュアル本を見て、影つけの勉強をしました。

あ、そうそう、双葉理保を描くのは難しかったです！　彼女の設定で「胸が大きい」っていう要素があったんですけど、僕、線の細い少女マンガ系の絵を描いてきたので、スレンダーな女のコのほうが得意なんですよ。それで苦労して努力して、「これ以上胸を大きくするとパースが狂うのでカンベンしてください」というところまで膨らませました(笑)。

ゲームキャラはみんなアイドル！

――このゲームに登場する女のコはみんなアイドルという設定ですよね。どのような形で彼女たちのアイドル性を表現されたのでしょうか？

桜井美奈子
MINAKO SAKURAI

きみづか葵●コメント

「運動が苦手で勉強好き」という設定を聞いて、最初はわりとおとなしい顔を設定してたんですが、お姉さんぽくしてほしいという指示がありまして、顔をイチからつくりなおした思い出があります。アナウンサー志望のコなので、髪型もほかのコに比べてシンプルにして、知的さをアピールしているところが特徴的ですね。

橘 涼子
RYOKO TACHIBANA

きみづか葵●コメント

「背が高くてカッコいい」という設定ですので、オトナっぽくて艶やかな、宝塚の男役をイメージしてデザインしてみました。しかも職業もモデルですから、パリ・コレみたいな衣装を着せたくて。実際、最初の衣装デザインでパリ・コレ風のものを出したんですが、ボツになっていまいました(笑)。ちょっと残念でしたね。

双葉理保
RIHO FUTABA

きみづか葵●コメント

彼女はグラビア・アイドルなので、オトナっぽさを意識して、キャラづくりをしてたんですよ。第一稿では髪も腰くらいまでありましたし。でも、「今どきの女のコ」という指示がありまして、容姿を若くつくりなおしました。「ただし、ガングロはやめてね」との注釈つきだったので、そういう姿形にはなりませんでしたけどね(笑)。

桃園果菜
KANA MOMOZONO

きみづか葵●コメント

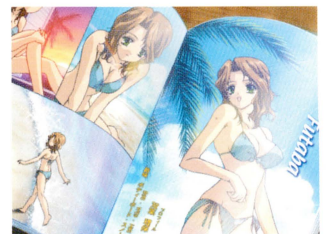
「メガネでポニーテール」の設定どおりにつくったキャラなんですが、ポニーテールにはリボンを巻いてみたり、髪もあちこち跳ねさせてみたりと、いろいろハデな特徴づけをしています。おとなしいコなんで、見かけまでおとなしいと、ホントに目立たなくなっちゃいますからね。せめて見かけで自己主張してもらおうかと。

an idol is my date today

Illustration AOI KIMIZUKA

an
Idol
is my date today

きみづか：ゲームに登場する女のコって、もうすでにプレイヤーにとってのアイドルじゃないですか。だから、特にアイドルっぽく……とは考えずに描きました。

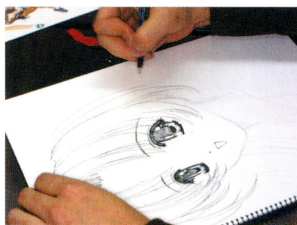
なんにせよ、プレイヤーのみなさんは、このゲームで思いきり、アイドルいっぱいの高校生活をエンジョイしてください。僕はまあ、あんまり度胸がないですから、たとえ同級生でも人気アイドルのコには近づけないでしょうね。幼なじみとか普段から接してるような感じだったら、おしゃべりできるかもしれませんけど。ほんとは別のコを狙ってても、身近なところをまず落とす、みたいな(笑)。でも、みなさんはきちんと誰かひとりに狙いを定めて、一途に接してください。生みの親としては、「嫁にはやるけど幸せにしてね」と思ってますので(笑)。

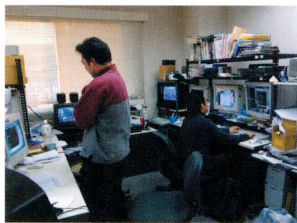
ATTENTION!

『Love Songs』に登場する8人のメイン・アイドルたちのゲーム画面用原画を、72ページから掲載！

また、39ページに掲載したきみづか葵氏直筆のイラストをサイン入りで1名様にプレゼント。詳しくは76ページをご覧ください。

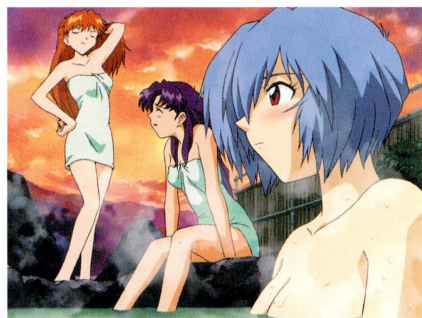
開発室にお邪魔しました！

きみづか葵氏インタビューのため、開発元のヒューネックスを訪問。アイドルたちが生まれた現場を探ってみた。

きみづか氏、読者プレゼント用のイラスト執筆中。繊細かつ迅速な筆さばき。

キャラクターデザイナー自らゲームをプレイの図。はたしてヒロインの反応は……？

開発室。8人のアイドルたちが動きだすよう、命をふきこむところ。

名曲を生みだすマシン。アイドルが登場するゲームだけあって、音楽の役割は重要。

綾波レイを主軸に置いたゲームを

―あの綾波レイが、なぜ育成ゲームになったのか？　その過程、理由を教えてください。
玉谷：『エヴァ』の世界を舞台にしたゲームはいろいろ発売されていますが、綾波レイを主軸に置いたゲームがあまりありませんでした。そこで綾波レイを主演にして何かゲームを、といろいろ考えた末、やはり当社にノウハウがある育成シミュレーションで勝負しようという結論になりまして。それがスタート地点ですね。
―ということは、ゲームの企画よりもまず先に綾波の主演が決まっていたのですね。
玉谷：そうです。今回は「綾波レイ主演」が決まっていたので、起用に関しては選択肢はなかったです。ただ『エヴァ』の世界を舞台に育成シミュレーションを作るとして、誰を育ててみたいかを考えたら、やはり綾波レイが筆頭ではないかと思います。
―では、そんな綾波はご自身の中ではどんな女の子ですか？
玉谷：生き方が不器用で他者とのコミュニケーションが苦手だけど、心を許した人にはいろんな表情を見せる。そんなところが自分の琴線に触れまくりです(笑)。
―ご自身がお考えになる魅力的な女の子キャラクターとはどんな子ですか？
玉谷：内面に存在する、男性に理解できない何パーセントかの部分。そこを「かわいい」と思える女の子に魅力を感じますね。

「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画」

綾波＋育成ゲームはガイナックス的には当然の帰結

綾波レイ主演の育成ゲームという意外な内容で話題を集める本作品の魅力を監督である玉谷純氏のインタビューとイラストで紹介しよう。

PC
新世紀エヴァンゲリオン
綾波育成計画
ガイナックス
5月18日発売予定　8,800円
育成シミュレーション　1人プレイ

イラスト：ライト アーティスト 騎羅

Illustration GAINAX

原作との「落差」でゲームを楽しむ

―原作のイメージがすでにあるので、シチュエーションを考えるにあたっていろいろとご苦労があったと思いますが。

玉谷：テレビ本編の『エヴァ』の世界観とのすりあわせでいろいろと苦労しました。何しろ本編は、季節のない世界（ずっと夏のまま）なので季節系のイベントなどで悩んだ記憶がありますね。学校行事も進路相談と修学旅行くらいしかないので、カレンダーと首っ引きで発生日時を調節したりしました。

―原作との「落差」がこのゲームの魅力になっているわけですね。これについてはどのような演出を心掛けられましたか？

玉谷：綾波レイの反応に焦点を絞っています。みんなの知っている『エヴァ』の世界で、綾波レイがどう変わっていくのか。その点を楽しめるように心掛けました。

―お借りした資料を拝見しましたが、かなりのイベントがありそうですね。その中で玉谷さんが個人的に気に入っていらっしゃる綾波のコスチュームやイベントを教えてください。

玉谷：コスチュームで気に入ってるのは和服ですね。あとセーターとロングスカートも。双方ともちょっと暑苦しいですが。イベントでは「頭を撫でて誉めてあげる」というのが自分の趣味でしょうか。

―現時点での綾波ファンの反応は？

玉谷：ありがたいことに、おおむね好評のようです。

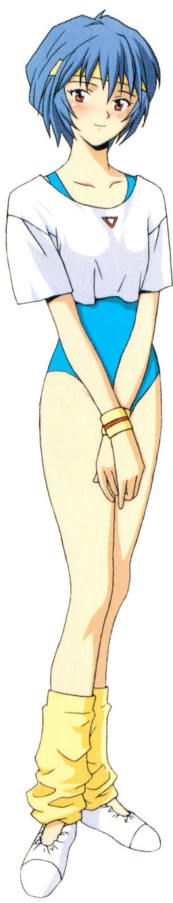
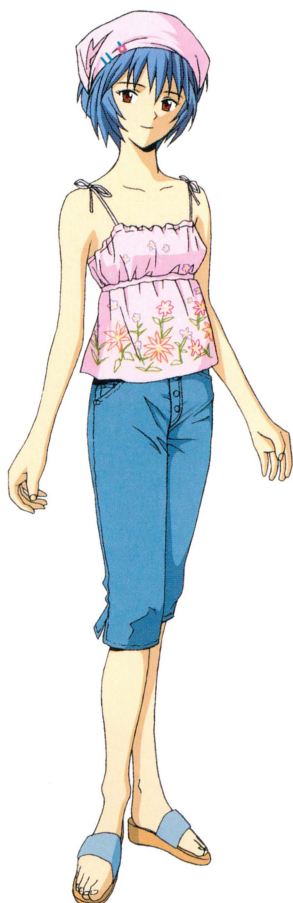
―今後、この『育成計画』シリーズは続いていくのでしょうか。

玉谷：今のところは、全く決まっていません。酒の席では「次はアスカだ」とか「いやカヲルくんでしょう？」などと話題にはなっていますが……（笑）。

PROFILE

●玉谷 純
（たまたに じゅん）
ガイナックス所属。主に作品のデザインを担当。今回が初の監督作品。監督業に加えシナリオ、作画監督と超多忙な毎日を送っている。余談だが『ガイナックス連続殺人事件（エロ）』の、タマというキャラクターは本人がモデル。

Expressive Look

Illustration GAINAX

HOUKO KUWASHIMA

No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第13回　春ってサ

INFORMATION

春の新番組情報。まずは『鋼鉄天使くるみ2式』の神維那己役で出演（TVKテレビ、千葉テレビ、テレビ埼玉、サンテレビ、KBS京都、「アニメコンプレックスNIGHT」内でのオンエア）。『NOIR』では夕叢霧香役（毎週木曜25時15分からテレビ東京）。また『Z・O・E』のドロレス役（毎週金曜26時30分からテレビ東京）、『エンジェリックレイヤー』のサイ役（毎週日曜17時20分からテレビ東京）と盛りだくさん。お見逃しのないように！

いやぁ、春ですねえ……。今朝も、菜の花のからし醤油和えを作って食べたんだけど、しみじみ美味しかった♥　季節の変わり目に、旬な野菜がスーパーに並ぶのを見ると、料理欲（自炊欲!?）がむくむくと湧いてくるのですよ。やっぱり体が欲するんでしょうかね。この号が出るころには、タケノコごはんがむしょうに作りたくなっているにちがいない（笑）。

……と言いつつ、なぜか写真は、冬のなごり（!?）韓国風すき焼きでございます♥♥　たまたま締め切りの近づいたある日の夕ご飯です。ちょっと奮発して松阪牛!!　めちゃめちゃやわらかかったー。ふぅ。

それにしても、春、ですよね。自称「秋女」の桑島なのですが、どうやらこの春は、仕事魂に燃え、「続投だっ、いけェーーッ!!」ってカンジです（笑）。なんのことだか、さっぱり分からないですね、はっはっは。3月末には本格始動の宮沢賢治朗読ライブ「朗読夜（ろうどくや）～春～」があり、新番組アニメもめじろおしです。終わる作品もあっていっぱい泣いたけど、新しい役との出逢いに燃える季節。またピュアな気持ちでがんばっていこう……。そんな季節なんです、春ってサ。

メカや生き物、その構造の正確さと美しさを求め続けて…

明貴美加インタビュー

クリエイターの制作現場を訪ね、自らを語ってもらう連載第2弾。今回は『銀河お嬢様伝説ユナ』や独特な『MS少女』のデザインなどで人気のデザイナー・明貴美加氏の仕事場にお邪魔した。

PROFILE

●明貴美加（あきたかみか）
アニメ『機動戦士ガンダムZZ』『機動戦艦ナデシコ』などのメカニックデザインを手がける。ゲーム＆アニメ『銀河お嬢様伝説ユナ』では原作・監督・キャラクターデザインを担当。最近はゲーム『サクラ大戦3』のメカニックデザイン、漫画『ぜんまいじかけのティナ』の原作・キャラクターデザインなども。好きなものは『どこでもいっしょ』のトロ・洋画・小動物。苦手なものは、人混み・極端に辛いもの・柔らかい虫。

「僕は虫が苦手なんだけれどね。これがタランチュラあたりになると、恐いことは恐いんだがカッコいいんだ。あの微妙なラインがいい。うん。今まで見た生き物の中で、一番カッコいいと思ったのはヤシガニかな。これは昔、宇宙人が来て置いていった生態兵器か何かが、そのまま生き残っているんじゃないかなあと思う。とてもじゃないけれど、自然界から生まれたような構造じゃないよ。あの甲羅の継目とか。そのディテールとか……」

少年のように目を輝かせて語る明貴美加さん。キャラクターデザイナー＆メカニックデザイナーとしての、貪欲なまでの興味と確かな視線が伝わってくる話である。

機械とおもちゃの分解に子供の時は熱中しました

──子供時代の明貴さんって、どんなお子さんだったんですか？

明貴：子供の頃は、機械の中身を調べるのが好きでしたね。中身を調べるというと聞こえはいいが、要はブッ壊してる（笑）。母親が嫁入りの時に持ってきた豆時計を分解し「こうなってるんだ」と。そしたらものすごく怒られました（笑）。あと電池で動くおもちゃも、遊び飽きるとネジをはずして中を見るんです。「ああ、こう動くんだ」とわかるとスッキリするんですよ。

──メカへのこだわりの萌芽でしょうか。ほか

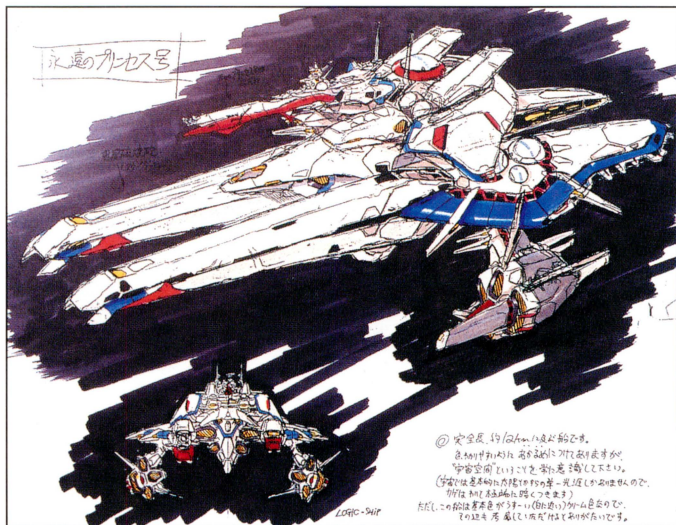
に、絵を描くのが好きだったとか、小説が好きだったということは？
明貴：絵を描くのは好きでしたね。あと小説というより、うちは両親がマンガ好きで。だから僕も自然に読むようになって、学年誌は当然、「少年ジャンプ」や「少年サンデー」も読んでいました。「ジャンプ」は面白い作品がいろいろ載っていましたね。衝撃を受けたのは『はだしのゲン』。あと「サンデー」はやっぱり『うる星やつら』かな。
　母親の影響で少女マンガの「花とゆめ」も創刊号から読んでいました。「週刊マーガレット」では、弓月光というマンガ家を知って……。僕は一時期、弓月光マニアだったんです。ファンクラブに入っていて、弓月先生のお宅にお邪魔したこともある。弓月先生は、とにかく絵がうまいですよね。描き込み方がすごい。何でも興味を持っている方なんでしょう。オーディオひとつを取っても綿密に描かれていて、憧れましたね。
──そういうマンガを模写して練習したり、ということはあったんですか？
明貴：それもやったなあ。まあ、模写といっても全然マネできなかったですけれどね。ヘタの横好きって感じだったから。
　あと僕が中学・高校生のころはガンプラ（ガンダムのプラモデル）ブームの真っ最中。だから、ガンプラばかり作っていました。発売日になると友だちと買いにいって、1週間後にでき上がったものを見せ合うんです。そのガンプラなどが縁で、今の仕事を始めるようになったんですけれどね。
──ガンプラから、どういうご縁でお仕事につながったんですか？
明貴：高校生の頃、同人誌活動をしていて、そこの会長が「アニメック」という雑誌のライターになったんです。それで、お手伝いで文章を書いていました。『ザブングル大辞典』というのがあってね。その用語辞典のメカ部分は全部、僕がやらせてもらったんです。高校の授業が終わると電車に飛び乗って東京に来て、原稿を書いて、また終電で帰る……それを高校2年から卒業ま

で続けました。
──お忙しい生活でしたね。
明貴：ええ。でもそれがきっかけで「同人誌にカットを描いているみたいだけれど、ちょっと描いてみない？」と言ってくださる人にも出会えて……。高校を卒業する頃は、伸童舎という所でアルバイトをしていたんです。『ガンダム記録全集』シリーズ等を作っていた会社。卒業後はしばらくそこにお世話になりました。だから最初は編集と文章書き。
──ご実家も出てひとり暮らしを？
明貴：ええ。引っ越しした日が『マクロス』の1話、2話の放送日で。それを見てから、実家を出発した記憶がありますね（笑）。
その伸童舎にいると、サンライズに行く機会が多いんですよ。何度か通ううちに、企画室の方が「そんなにメカデザインをやってみたいのなら、『Zガンダム』のモビルスーツの三面図を描いてみろ」と言ってくださったんです。それで、夜の9時か10時ごろに伸童舎の仕事が終わると、サンライズへ行って三面図を描いていました。
そのうちに『Zガンダム』続編が決まって「お前がやれ」と言われたんです。その頃、僕は全く自信がなくて……。しかも相手は「ガンダム」ですから。でも周囲の人の励ましもあり『ガンダムZZ』のメカデザインをやることになりました。

不自然さのない構造のメカを描きたいなあ

──モビルスーツのデザインて、綺麗ですよね。明貴さんがメカニックをデザインする時の美学とは何ですか？
明貴：不自然さがないことでしょうか。たとえばハッチが開くにしても、ちゃんと開く構造になっているかどうか。時々「どう考えてもこれじゃ開かない、パーツが干渉していて」と思えるのに開いちゃうことがある。僕、そういうのは、子供の頃からめちゃめちゃ不満なほうだったので……。
──ゴマかしはいけないんですね。
明貴：基本的にゴマかしたくない。でもハッチが開くと、中にミサイルが、どう考えても3発しか積めないのに10発入っているとか、そういうのは許せるんです。それは画面の演出にも関係してくるので、盛大に撃ったほうがカッコいいだろうし。ただミサイルが入っているのなら、入っているなりの構造じゃないとね。関節ひとつをとっても「これじゃ曲がらないよ」なんてのはないように！
──その不自然さのない構造が、モビルスーツの美しいフォルムを生んだんですね。
では、センセーショナルだった『MS少女』をお描きになったきっかけは？
明貴：きっかけは「ジ・アニメ」という雑誌で書いていた頃。オチャラケのコーナーを作ろうと好き勝手にやらせてもらったのが「女の子キャラにガンダムの装甲を着せる」という企画だったんです。本格的にやるようになったのは、そのあとの『ガンダム・センチネル』の読者コーナー用の遊びカット。
最初のうちは、単に女の子に装甲を着せているだけだったんですよ。それを女の子が普通に着る服みたいに自然にして、かつ「これはガンダムだ」「ザクだ」とわからせる描き方があるんじゃないかと……。だから毎回、描くことに試行錯誤の連続でしたね。

僕は人との出会い運がいいんでしょうか？

──『銀河お嬢様伝説ユナ』のお話も伺いたいんですが。こちらは、そもそもはどういうところから始まったんですか？
明貴：サンライズでデザイナーをやっていた頃、広井王子さんに初めて会ったんですよ。そのうちにレッドカンパニーに遊びに行って『MS少女』のファイルを見せたら「これはいけるんじゃないか。ゲームにできないかなあ」みたいな話になりまして。思いつくままに作った企画書が『ユナ』というゲーム。最初は純粋なアクション・シューティングゲームだったんです。それを叩き台にしてまとまったのが、一番最初の『ユナ』ですね。
──ユナが、明貴さんの理想の女性のタイプなんてことはあるんでしょうか？
明貴：ないですね（笑）。ただ「これが今の自分が一番可愛く描ける、可愛いと思う女の子だ」みたいには思っていました。
──『ユナ』のお仕事をやって得たことは。
明貴：作品全体をまとめていくという点で、勉強になりましたね。実作業自体はそれまでやっていたことと変わらないんですが。「これで生きるもやめるも自分の責任」。そういう気構えはできました。それまでは100枚ラフを描いて、その中から監督に選んでもらうという立場だったんですけれど。
──それにしてもお話を伺っていると、明貴さんはいろんな人との出会いで、人生が開けてきたという感じもしますね。
明貴：そうですね。人運がいい。「この人、絵がうまいなあ」と思っていたら、会う機会ができたり、友だちが紹介してくれたり……。藤島康

アニメ誌に掲載された「To Heart」のキャラクターイラスト。明貴氏の守備範囲の広さがうかがえる。

『銀河お嬢様伝説ユナ』に登場した永遠のプリンセス号とキャラクターの設定イラスト。イラスト内には彩色やギミックに関する細かいコメントが書かれており、明貴美加氏のクリエイターとしてのこだわりが感じられる。

介先生もそうでした。『逮捕しちゃうぞ』がアフタヌーンに連載され始めて、新鮮な衝撃を受けたんです。当時、アニメタッチのキャラクターで青年誌にマンガを描く人はおそらく初めて。しかも絵がうまい！　そう思って注目していたんです。そうしたら「モデル・グラフィックス」に「謎の東洋人」というモデラーさんがいて、実はその人の弟が藤島康介先生だったんですよ。「弟が会いたいって言っているんです。あの……藤島康介っていうマンガ家なんですがご存じですか?」って。いやもう、知ってるもなにも(笑)。それでお兄さんを介して会えることになって……。かれこれもう10年以上昔のことです。

それと、麻宮騎亜先生との出会いも、とてもうれしく幸せなものでしたね。

『サクラ大戦』光武Fは苦労しましたね

──ところで、明貴さんの典型的な一日とはどんな感じですか？

明貴：なんかダラダラしてますね。いつのまにか寝て、いつのまにか起きて、いつのまにか描いている。集中する時はメチャメチャ集中して机から離れないんです。笑いの神様じゃないけれど、絵を描く時にもやっぱり神様がいるみたいで……。「これでいく」というのが降りてこないと、集中できないんです。遊んでいる時も「あれはどうしようかな」と朧気ながら考えていたりします。

──明貴さんのなさる遊びって、一体？

明貴：最近はパチスロにハマってます(笑)。用がない時は朝早くからパチンコ屋に出かけて閉店までねばる。「獣王」という台があるんですけれど、これがすごい台でね。初めて10万勝ちをしました！(このあと約10分、パチスロについて熱く語ってくださる)。

あとハムスターやモモンガを飼っているので、ヤツらと遊びますね。モモンガは「ふじ丸」という名前なんですけれどね。昔あったアニメ『風のフジ丸』から取りました。ハムスターは「むね」。テレビの『ガキバラ帝国』にむね君ていう小さい子がいてね。その子が面白いキャラクターなんですよ。だからハムスターに「お前は『むね』にしよう」と。

──『サクラ大戦3』では、メカニックデザインを担当なさっていますね。

明貴：ええ。僕は頭の中でビジュアルをイメージするのは苦手な方なんですけれど。でも頭の中に、たぶん僕の絵の雛型ができているんだと思います。『サクラ大戦3』の光武Fもそう。その雛型のラインに沿ったデザインになっている。「僕が描きたいと思っているのはこのライン」というのがあって、そこにいたるまでが大変。

でも光武Fはむずかしかったなあ。なぜかというと、それまでの光武があるわけですよね。仁義的には前のデザインを踏襲しなければいけない。でもそれまでの、光武に対して「僕ならこうしたい」と温めてきた思いもあるわけで。それをどう上手く入れるか。そして、なおかつ新しさも出すという……。

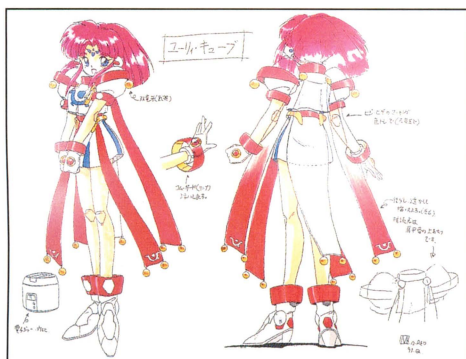
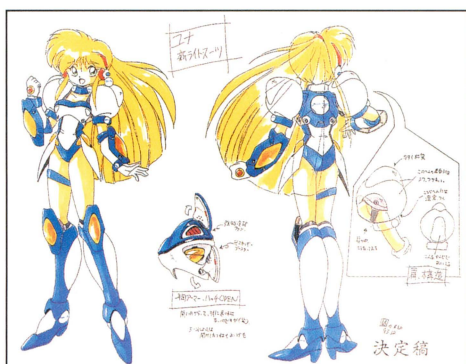
さらに今まで『サクラ大戦』を応援してきた人は、今までの光武を見慣れているわけです。そこに全く違うものを提示した時に、批判までいかなくても拒絶される可能性もあるし……。その辺のせめぎあいですよね。

加えて、広井王子さんの要求もあるわけです。「光武を西洋甲冑にしてくれ」と。僕は「ちょっと待ってください。光武そのものが、もともと西洋甲冑っぽい。ただ、そこにパリらしさを取り入れるというのなら何か突破口があるかもしれない」と。そこで模索して出来上がったのが、今回の光武Fなんです。

──では最後に、クリエイターとしてのこれからのテーマを教えてください。

明貴：人が見て“楽しい”“面白い”と思ってもらえるものを、メカでもキャラクターでも作品でも作っていきたいと思います。“ものを作ること”はプラモデルもそうだし、絵を描くこともそう。昔から大好きなんですよ。

（2001年3月6日　仕事場にて）

『MS少女』に代表されるメカと美少女を組み合わせたイラスト（これは『バーチャロイド少女』）。明貴美加氏より始まったこの潮流は、現在も様々な人の手によって描き続けられている。

MARIO TESHIGAWARA

- 名前　勅使河原鞠緒（てしがわらまりお）
- 年齢　14歳
- 職業　女子中学生（イタリア在住）
- 身長　156cm　●体重　42kg
- BWH　ちゃんと測ったことな〜い
- 得意　体を動かす　●苦手　料理

「壁画の修復をする人になりたい！」と突然思い立ってイタリアへ飛んだ母に、冬鳰（弟・5歳）といっしょについてきた。日本には喫茶店を経営する父がいる。母親ゆずりの好奇心旺盛な女の子。

いわゆるふつうの、だけどなぜか気になる「おんなのこ」。
第5回目は突然日本に戻って来ちゃった「勅使河原鞠緒」ちゃんが登場です。

おはよーパパ

カラランコロン

あらー鞠緒に冬鳰
ひさしぶりじゃない
どうしたの？

あー疲れちゃった

しばらく泊めてね

ママとケンカして
家出してきたの

家出って……

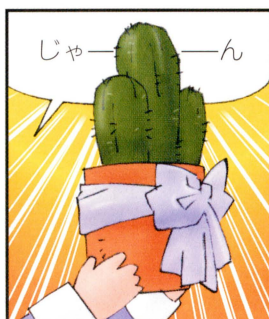
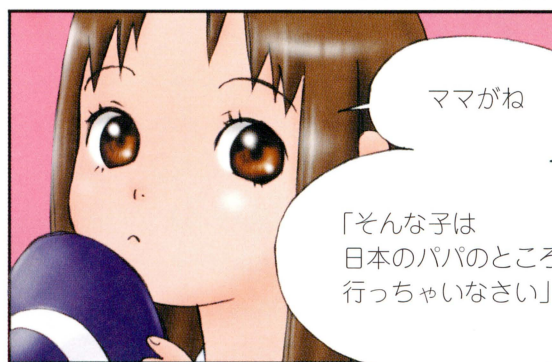
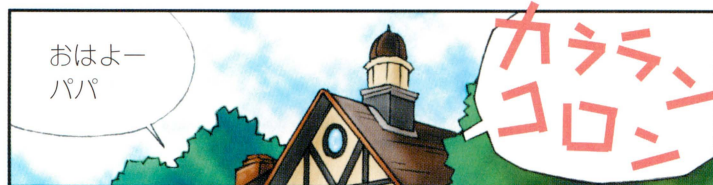
イタリアから!?

うん

ママがね

「そんな子は
日本のパパのところに
行っちゃいなさい」って

だから来たの？

てへ

きになる“おんなのこ”だいぼしゅう

読者のみなさんが考えた「おんなのこ」キャラクターを大募集しています。あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどをぜひ教えてください。採用された方には近永先生の直筆サインをプレゼント！　また、このコーナーに登場した「おんなのこ」たちの似顔絵や感想もお待ちしております。ふるってご応募ください！！

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
おんなのこっていいじゃん係
http://www.t-two.co.jp/

PROFILE

●ちかながさなえ　7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は「アイドル天使ようこそようこ」「リトルラバーズ シーソーゲーム」。カエルとシブい脇役が大好き。

16 bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

好評ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち vol.3

近藤敏信

ここに登場するヒロインたちは
僕にとって忘れられない
ゲームのヒロインたちであり、
ゲーム好きのあなたにとっても
きっと思い出深いキャラクター
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム製作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川瀬」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」など。

レイアと過ごした、地球のピンチを救う日々。

しかし今回は、いきなり『ニンジャ・コマンドー』のヒロイン、レイア・ドラゴン嬢である…。みんな『ニンジャ・コマンドー』って知ってるのだろうか？　『ニンジャ・コマンドー』というゲームは「ネオジオ」の名作（迷作？）で、縦スクロールシューティングながら、コマンド入力で必殺技がでるというゲームなのだが、キャラクターたちの言ってることが無茶苦茶で、バッタバッタとザコどもを切り倒しておいて「心配ご無用、みね打ちでござる」ときたもんだ。どう見たってみね打ちじゃねーだろう。ヒロインのレイアは、死ぬ時「美人薄命〜!!」と絶叫するわで、そりゃもう大騒ぎなゲームでした。

どう見たってエドモンド本田な中ボスが、スピニングバードキックで迫ってきた時には、思わずゲーセンで馬鹿笑いしちゃったよ…（笑）。

んで、結局のところ『ニンジャ・コマンドー』を遊びたいがために、「ネオジオ」買っちゃったんですな。それからは毎日地球の大ピンチを救う日々！　1コインクリアも楽勝でござる！

そして時間は流れ…『ニンジャ・コマンドー』は誰かに貸したっきり行方不明…。持ってった人…頼むから返してくれ!!　わしのレイアで世界を救うのじゃ〜!!　地球が大ピンチなんじゃ〜!!　やっぱ毎日地球を救うのが日課だよね。

とはいえワシって、忍者モノ好きだなぁ…。『最後の忍道』とか『ニンジャ・ウォーリアーズ』とかも大好きだしね。それはそーと『ニンジャ・コマンドー』の前作『ニンジャ・コンバット』の海老ぞりアタックはすごかった（笑）。

作品解説

●ニンジャ・コマンドー
史上最強の忍者たちが、タイムマシンで時空を操作する死の商人「スパイダー」を倒す、アクションシューティングゲーム。1992年発売。レイアは、弓を武器に火炎の扱いを得意とし、日本で伊賀忍法を習得したイギリス人。

■発売：SNK／開発：ADK

Let's Play

紹介ゲーム解説

今回取り上げたゲームのシステムや、ストーリーを紹介。どんなゲームか気になった人は、ここと合わせて購入の参考にしてほしい。各紹介ページの対応ハードのチェックも忘れずに。

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

●関連ページは2ページ

セガサターンで発売され、のちにドリームキャストに移植された『サクラ大戦』の完全新作がいよいよ登場。舞台を花の都巴里に移し、巴里華撃団を率いることとなる。ゲームは、華撃団の団員とのコミュニケーションを図る「アドベンチャーパート」と、巴里の町を襲う悪の怪人と戦う「戦闘パート」に分かれている。シリーズ初の、リアルタイムポリゴンで描かれた戦闘シーンも見逃せない。

Kanon～全年齢対象版～

●関連ページは10ページ

昨年冬に発売された、Windows用大人気テキスト型アドベンチャーゲーム。物語の途中で現れるコマンド選択により、物語が変化していく。「Keyといえば泣かせ」と称されるだけあって、ストーリー展開の面白さ、効果的な音楽等、その完成度の高さには定評が。ドリームキャストにも移植され、確実に新たなファンを増やしつつある。意中の女の子とのホロリと悲しい恋愛を味わおう。

Close to ～祈りの丘～

●関連ページは30ページ

キッドが放つ新作恋愛アドベンチャー。主人公は交通事故に巻き込まれ、幽体離脱してしまった少年。システムは、MAPを移動し、さまざまな情報を集める「アドベンチャーパート」と、恋人・遊那へ目に見えない働きかけをする「ルームパート」に分かれている。2週間という限られた時間の中で、主人公は無事に自分の肉体に戻れるのだろうか……。

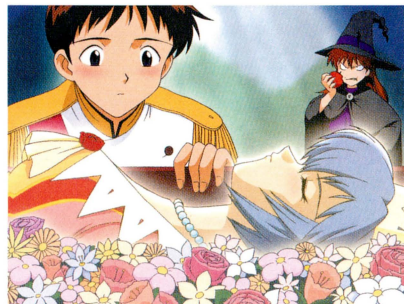
新世紀エヴァンゲリオン　綾波育成計画

●関連ページは46ページ

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』を題材にしたシミュレーションゲーム。目的は、ファーストチルドレン・綾波レイをエヴァのパイロットとして育成すること。原作同様感情のない少女に育てるも、社交的に育てるも、お好み次第だ。ただし、ネルフに襲いかかる使徒の撃退も綾波の使命なので、甘やかしてばかりいると、大ケガをしてしまうので注意。

Love Songs アイドルがクラスメ～ト

●関連ページは38ページ・72

主人公は、芸能人が入学することで有名な「明光学園」に通う普通の男子高校生。プレイヤーは主人公となり、そこに在籍するアイドルたちとの恋愛を楽しむことができる。システム面では、プレイステーションのコントローラに対応した返答システムが面白い。相手の問いに対し同意なら「○」、反対なら「×」、どちらでもないなら「△」ボタンで返答するのだ。返事の解釈は相手任せだから、リアクションを予想して答えよう。

おかえりっ！～夕凪色の恋物語～

●関連ページは62ページ

美しい海に四方を囲まれた姫神島。10年前、母の死をきっかけにその島を離れた主人公は、教育実習のため再び島を訪れることになる。島はまるで昭和30年代で時が止まったかのように変わらぬまま。しかしそこに住む人々は齢を重ね、特に幼なじみだった渚は、見違えるほど綺麗に成長していた……。システムは、コマンド選択式アドベンチャーゲーム。懐かしくて、やさしい気持ちになれる秀作だ。

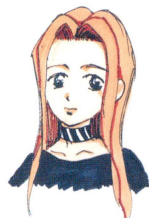
SUPPORTER
げーむじん
げーむじんサポーター
LET'S CONTRIBUTE ANYTHING YOU LIKE.

（東京都・六本木の千葉周作さん）蛍一風の藤島先生です。

新しい環境に変わられた方が多い季節ですね。
21世紀初めての春にお送りする「げーむじんパートナー」は、前向きなサポーターの熱い気持ちにお応えします。

（静岡県・服部ナシ子さん）期待度の高い『サクラ3』。

（千葉県・千葉敦さん）エリカはどんなお願いをしたのかな？

（トヨスィ～さん）深村つばさちゃん。初CGでこのうまさ！

（群馬県・きむらさん）『エクスドライバー』のローナ。優しそうな雰囲気が出ています。

（北海道・コウコウさん）タイトルは「芹香と桜」。

（北海道・梧桐のんさん）「大好きな『サモンナイト』の連載がうれしくって」描いてくださいました。

（愛媛県・てっちんさん）スクルドも春を感じているようです。

（トヨスィ～さん）友達に貸したPSはかえってきましたか？

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●「げーむじんパートナー」への愛から、また今号も買ってしまった……。愛してます。（東京都・まとりくすさん）
>相思相愛ですね。

●みつみさんと甘露さんの対談、たまりません。今度はKeyがいいな……。（秋田県・ロシナンテさん）
>前号の藤島康介先生とみつみ美里先生・甘露樹先生の対談は、おかげさまで大好評をいただきました。特に読者プレゼントの『こみパ』オフィシャルブック＆ポスターセットの人気が高く、当選倍率はなんと21倍！　それにしても、ロシナンテさんはカンがいいですね～！　まだどこにも発表していなかったのに、なんでバレてるんだ？と、我々編集部もびっくりしてしまいました。今号の藤島康介先生とKeyスタッフ対談は如何でしたか？　感想もよろしくお願いしますね。

●春号が出るころ、俺は『サクラ3』をやりこんでいることでしょう。（大阪府・someoneさん）
>someoneさんは、大学を卒業して社会人になるそうで、今頃はもう入社式などをすまされていることでしょう。待ちに待った『サクラ大戦3』、クリアできたかな？

●キムラくん日記の大ファンです。今はキムラ編集長のヒゲが話題になっていますが、顔を公開しないのですか？　ぜひとも見てみたいです。（埼玉県・手島大介さん）
>「キムラくん日記」とは、小誌ホームページで連載中の木村編集長日記です。藤島先生に「ヒゲ似合わないよ」と言われてしまった木村はショックを受けて、「ヒゲ問題～俺のヒゲは是か非か？」とweb上で問題を提起したのでした。去年夏にオフ会をやっているので、そのとき参加してくださった方からのレスが多かったようです。目下、木村の顔公開予定はありませんが、日記はおもしろいと評判ですので、インターネット接続ができる環境にある方、ぜひ当サイトにアクセスしてみてください。

IMFORMATION おたより大募集

■皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。ハガキか封書、eメールに住所・氏名・ペンネームを書いて、以下の宛先までお送りください。
採用されたイラストには15ナット、おたよりには10ナット進呈します。50ナット集めて送ると、素敵なオリジナルグッズがもらえるよ！（詳細は79ページ）

■宛先■
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版
げーむじんパートナー「サポーター」係

URL:http://www.t-two.co.jp/
e-mail:game-jin@t-two.co.jp

※イラストをeメール投稿する場合、ファイル形式はJPEG、画像サイズは640×480ピクセルまで。

「おかえりっ！～夕凪色の恋物語～」

キャラクターをただ描くだけでは満足できない

只野和子インタビュー

アニメクリエイターとして有名な只野和子氏。本作ではキャラクターデザインにとどまらず、ゲーム開発にまで深くかかわったという。その経緯や作業の様子、今後の抱負を伺った。

発売中	8,800円
アドベンチャー	1人プレイ

PROFILE

●只野和子

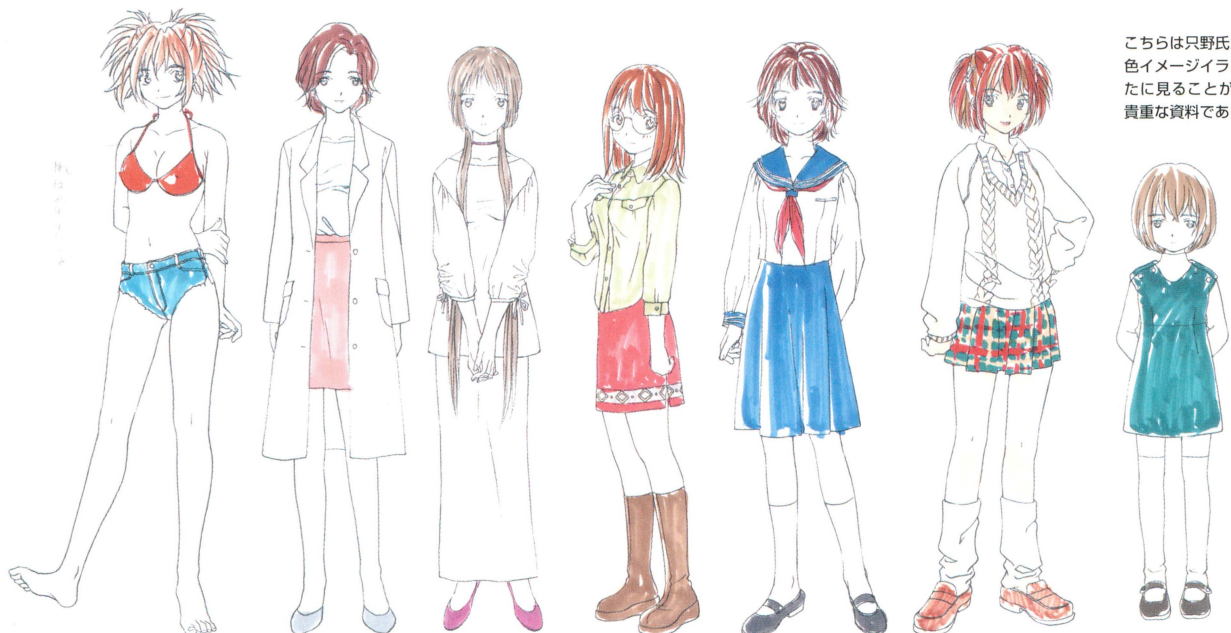
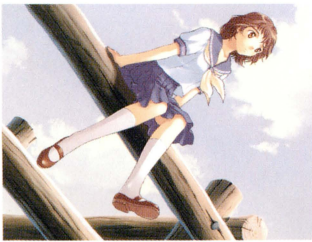
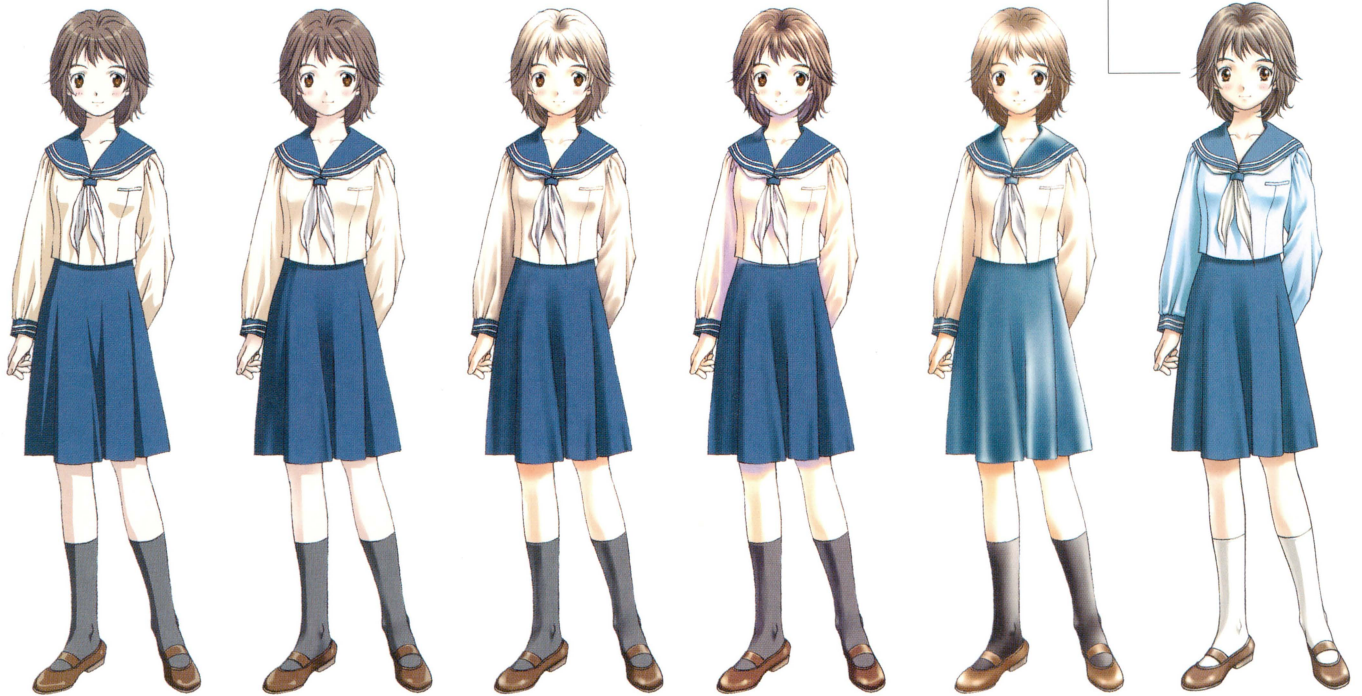
「STUDIOびゅうん！」所属。TVアニメ『美少女戦士セーラームーン』シリーズのキャラクターデザインなど、数多くのアニメ作品のキャラデザイン、作画監督等を務める。最近ゲームをプレイするようになり、現在『バイオハザード』などアクション系を中心に大ハマリ中とか。HPのURLは、http://www.viewn.i.am/

映画のような雰囲気を持ったゲームを作ってみたかった

──この作品ではキャラクターデザインなど絵的な部分だけでなく、ストーリー原案にもかかわっているそうですが。

只野：私が広島県の尾道という所の生まれで、そのすぐそばにある島で育ったんです。そこはフェリーに乗って通学するという、ゲーム中の日常とまったく同じ世界で（笑）。そういった場所で、癒し系というか「泣き」のシナリオが楽しめるゲームが

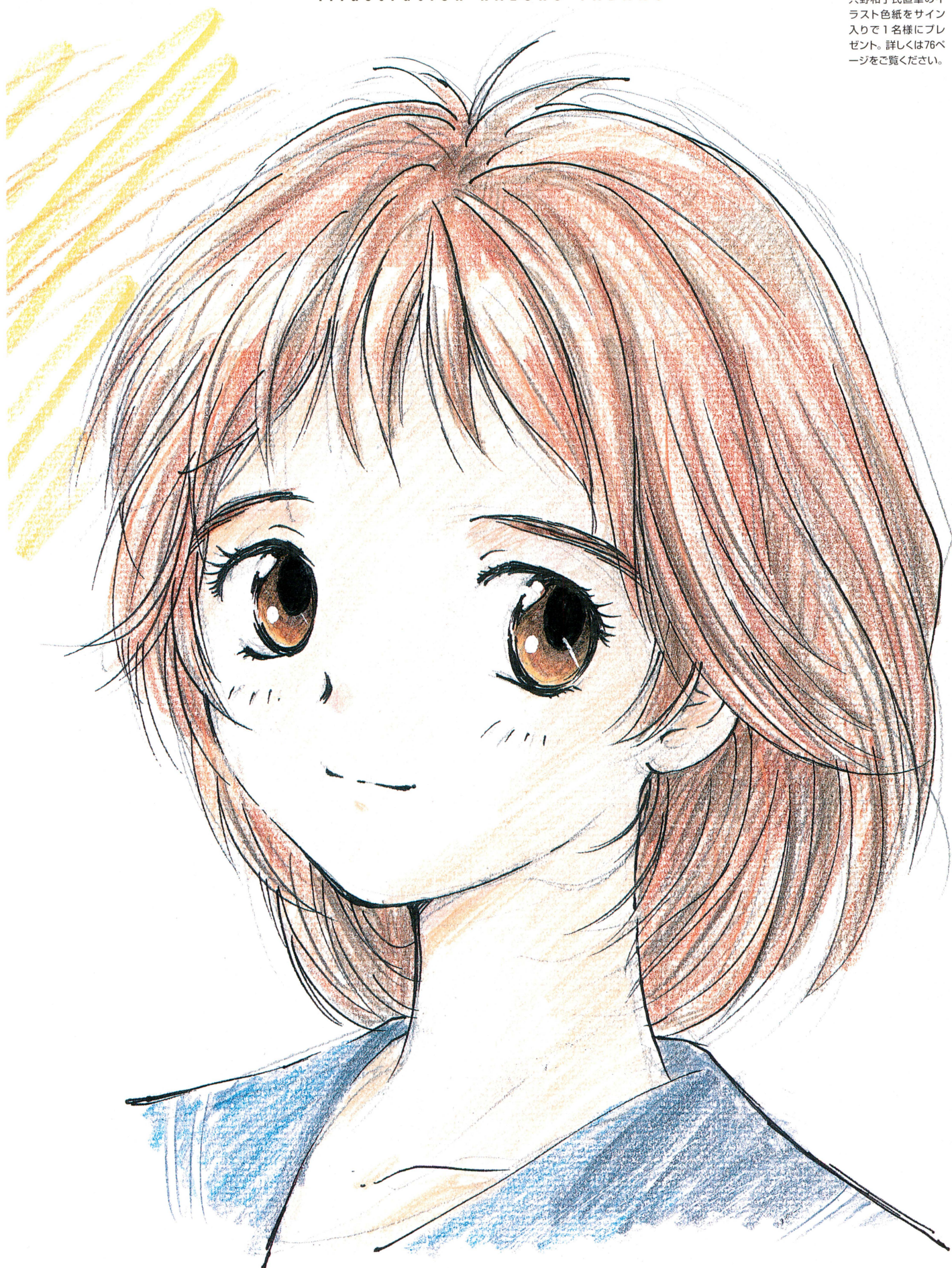
グラフィックスタッフより只野氏へ送られた彩色見本。作品の雰囲気に合わせた淡いタッチを基本としている。この6パターンを元にスタッフ間で検討が重ねられた。

検討の結果、採用されたグラフィック。

こちらは只野氏が描いた彩色イメージイラスト。めったに見ることができない、貴重な資料である。

NAGISA SHINOHARA

Illustration KAZUKO TADANO

PRESENT FOR YOU

只野和子氏直筆のイラスト色紙をサイン入りで１名様にプレゼント。詳しくは76ページをご覧ください。

作りたいという思いが元々あったんです。それと大林宣彦監督の映画で『転校生』や『時をかける少女』とか、ありますよね。そういう大林テイストも入った、映画みたいな雰囲気のゲームはどうかとディレクターの方に話を持ちかけてみたんです。
──只野さんの昔の思い出などを表現したい考えもあったわけですね。
只野：ゲームでは花の栽培がキーポイントになっていますが、現在の私の故郷でも蘭の花の栽培が盛んになっているんですよ。そういった部分は実際の話が元になっていますね。ただその島は現在ではかなり近代化されていて、昔の面影が大分薄れてきていて。ですからゲームで舞台になっている島は、脚本家の方が瀬戸内をいろいろ取材してくださって、別の小島を参考にしました。
──田舎が舞台ということで、キャラクターをデザインされるときに注意された点は？
只野：いつも通りのキャピキャピした女のコを

CLOSE UP! Game-jin Special

藤崎 晶
AKIRA FUJISAKI

親の都合で都会から田舎に転校してきた少女。都会暮らしが大好きなため、その反動で田舎臭い島民のすべてに敵愾心を持つ。潮（うしお）という弟がいて主人公の生徒になる。

只野和子●コメント

晶は都会から来た女の子なので、ちょっと細眉系で、アイシャドウや口紅をつけてみました。晶はコギャル系といっても、出始めの頃の感じですね。最初は髪型が光と似ていたので、ちょっと変えて色も赤茶っぽくして差が出るようにしました。

キャラクターデザインを担当した只野氏の設定原画の数々から、本作品の魅力を感じてほしい。

篠原 渚
NAGISA SHINOHARA

主人公の幼なじみ。主人公が教育実習期間中に島で滞在する「民宿しのはら」の長女。明るく元気な高校3年生で、毎日連絡船で本土の高校に通学。緑という妹がいて主人公の生徒になる。

只野和子●コメント

ディレクターの松本氏から「これどうですか」と薬師丸ひろ子の写真集をいただいたんですよ。それを見たとき昔の彼女の姿が初々しくって、その雰囲気をちょっと参考にしてみました。私の中ではそのニュアンスを各所に入れてみた感じですね。

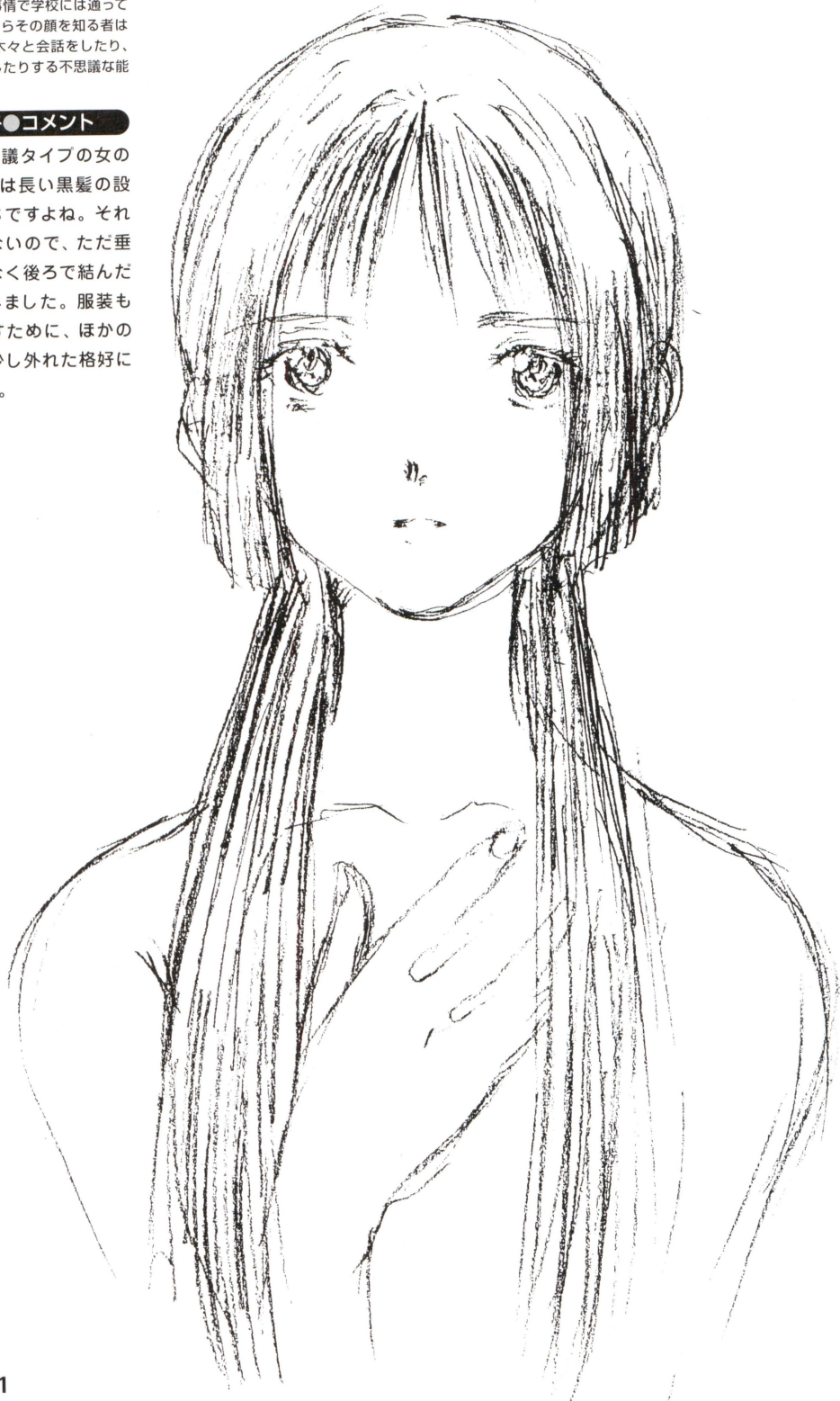
描いてたんですけど、もうちょっと素朴な方がいいんじゃないかと思って。そこでご法度かもしれませんけど、目を小さめにして地味な雰囲気の絵にしたんですよね。
——只野さんが普段描かれている絵柄と少し変えた感じで？
只野：ちょっと変えてますね。目を小さくした部分以外では全体的に撫で肩にして。あとは服装も地味にして、あまり流行を追っていない類（?）の物を。渚のセーラー服も「今時ないかな？」というほどスカートを長めにしてみました。色は各キャラの性格に合った色合いになるようにして、明るい性格な場合はピンクや赤系、性格が沈んだ娘は地味目に。どの場合もよくあ

姫神 澪

MIO HIMEKAMI

姫神島で昔から敬われている旧家・姫神家の娘。家の事情で学校には通っておらず、島民ですらその顔を知る者は少ない。動物や木々と会話をしたり、先のことを見通したりする不思議な能力を持つ。

只野和子●コメント

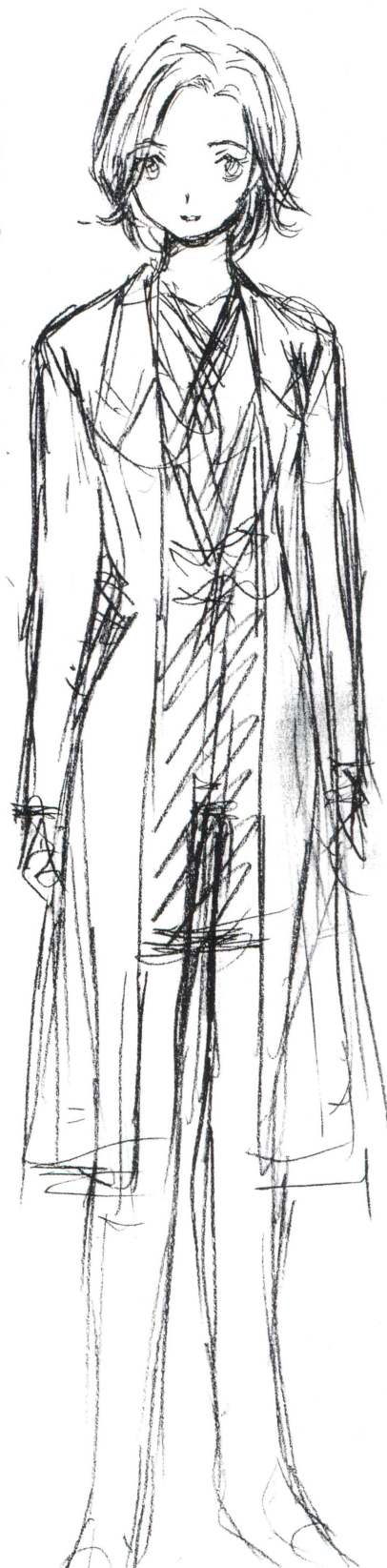
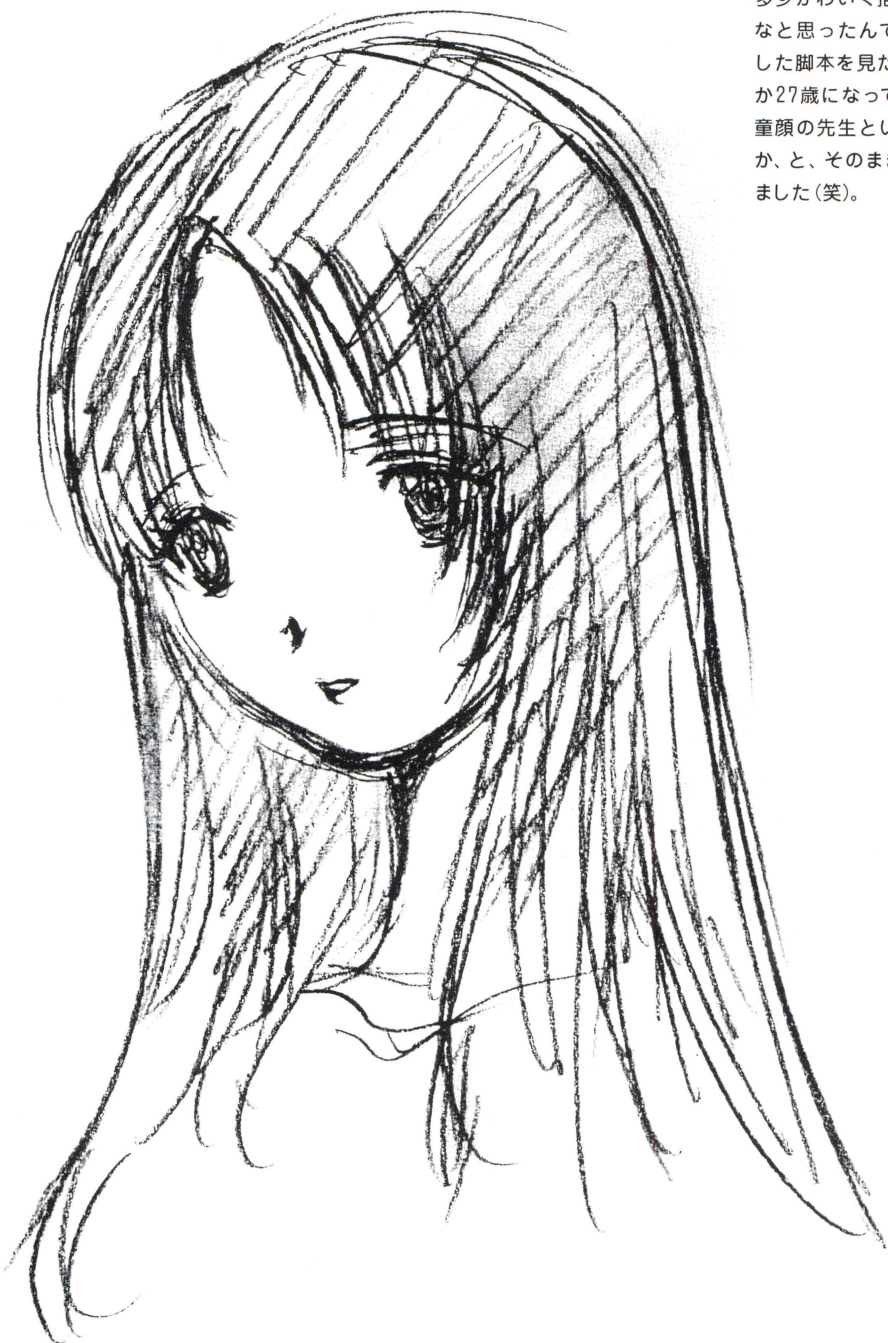
こういう不思議タイプの女の子って、普通は長い黒髪の設定になりがちですよね。それでは面白くないので、ただ垂らすだけでなく後ろで結んだヘアにしてみました。服装も神秘性を出すために、ほかの女の子とは少し外れた格好にしていますね。

る「セル塗り」は、ちょっとやめようと考えました。
――女の子を描かれる際、もっとも気を使われるポイントはどこですか?
只野：一番苦労するのは、最初に描き始める顔のラインですね。これがうまく出来るかどうかで絵の完成度が大体決まってしまうので、失敗すると「描き直しか～」とか思っちゃいます。あとは目とかですね。
――キャラで印象に残ったのは、輪郭のアゴのラインがとてもいい感じに描かれていることです。特に子供のラインがていねいに描かれていて、よりかわいく見えますね。
只野：微妙なバランスですよね(笑)。それと実は顔のラインが微妙にずれていて、左右対称ではないんですよ。実際の人間も左右対称ということは絶対ないし、絵にしたときも対称にするとつまらないですから。
――ヒロインの渚も含めて、眉毛が濃いキャラが多いのも特徴ですね。このゲームではキャラの表情が驚くほどよく変わるので、喜怒哀楽の

高倉波美

NAMI TAKAKURA

姫神島にある小学校と中学校の両方で働く養護教諭。また島に一軒だけある診療所の医師でもある。温和かつ面倒見がいい性格のため、島の子供達みんなに慕われている。

只野和子●コメント

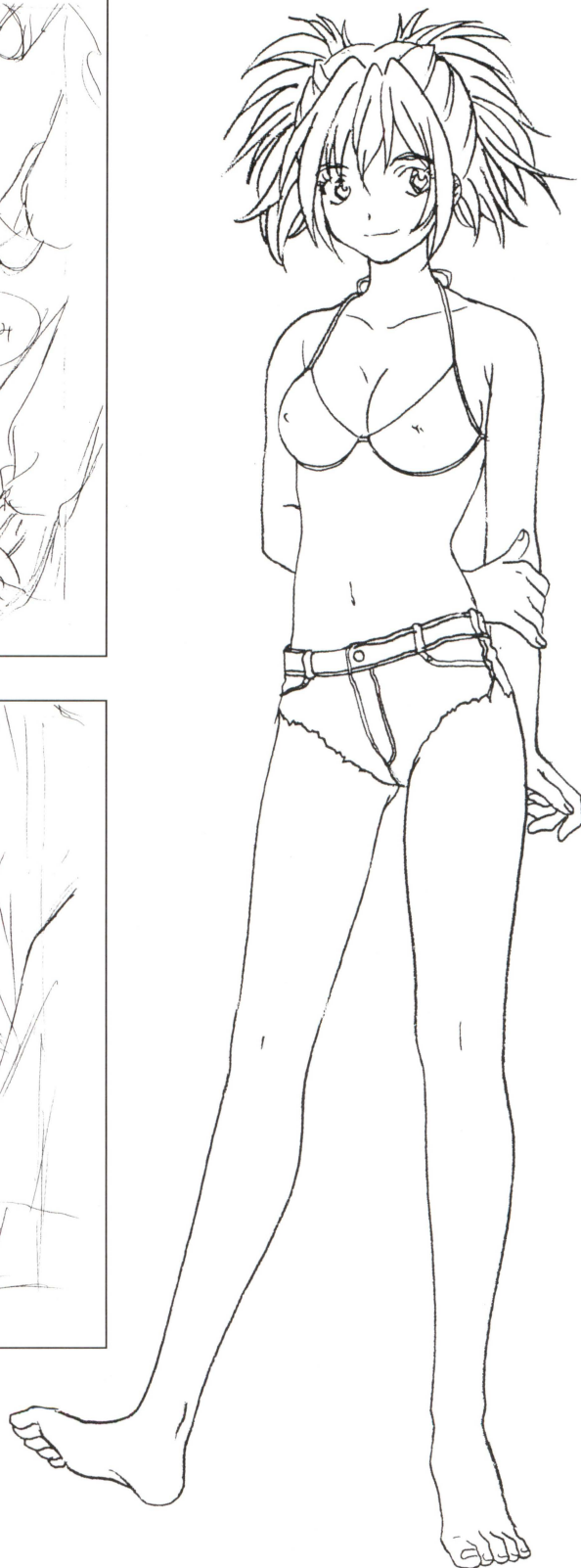
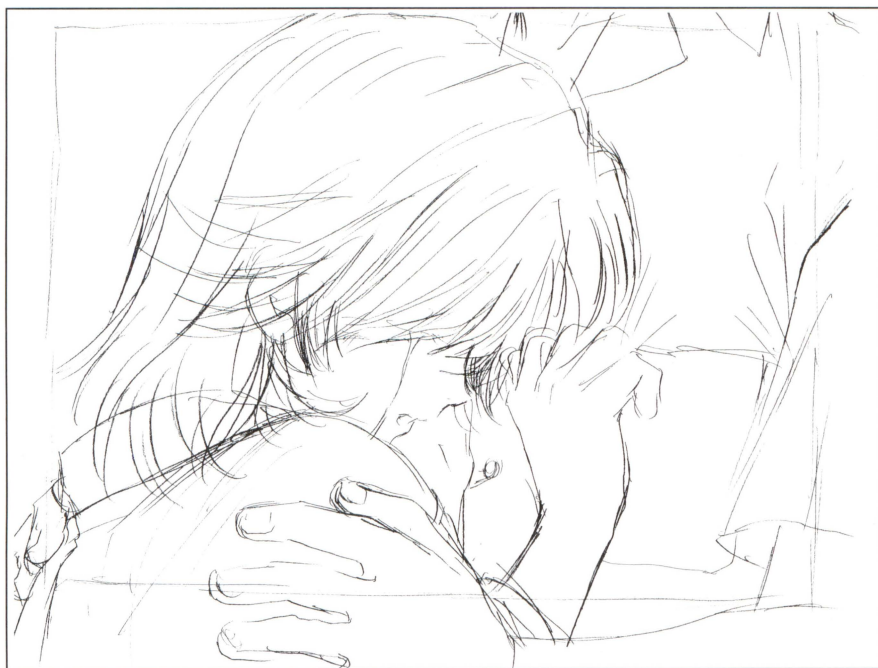
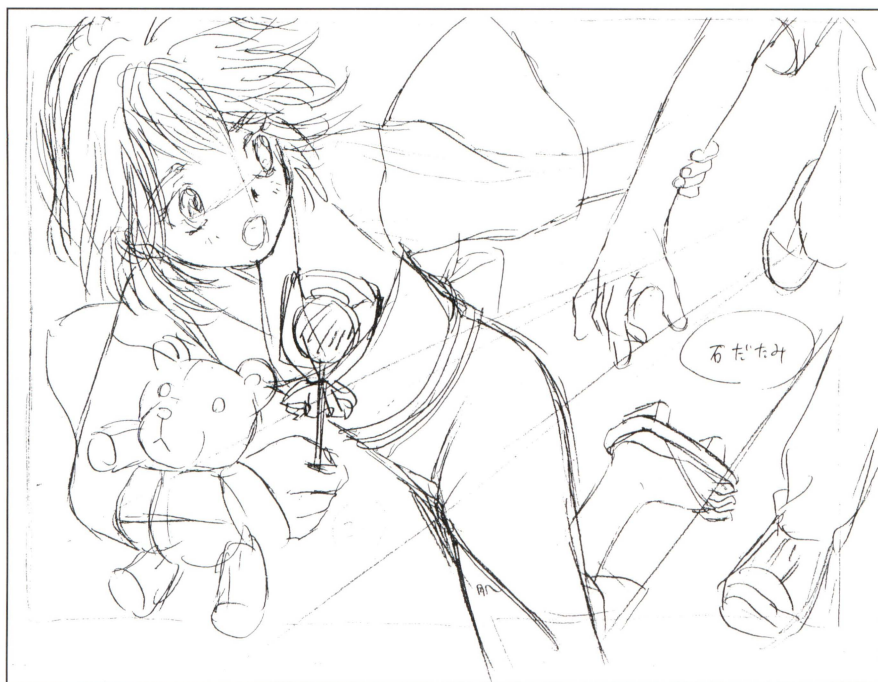
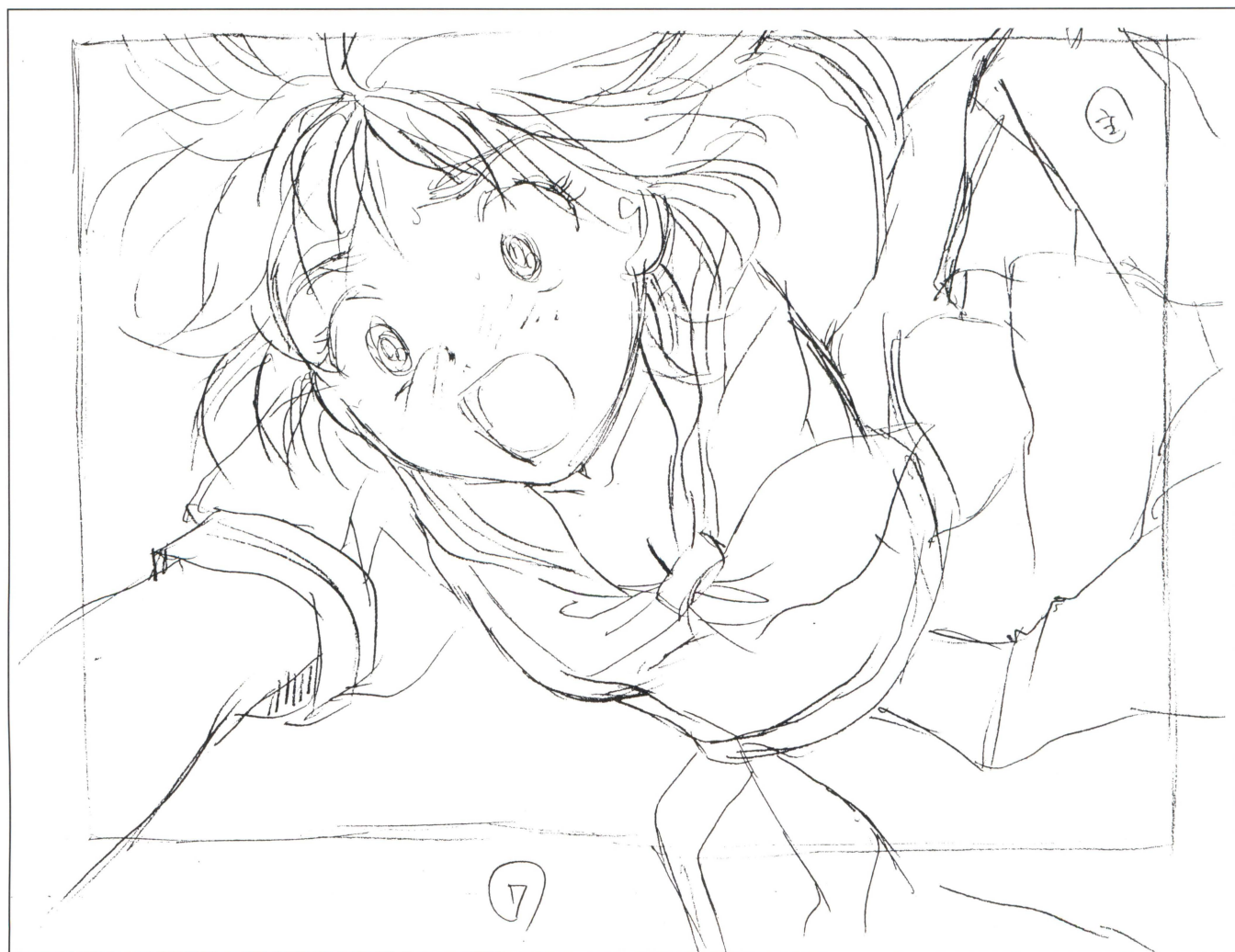
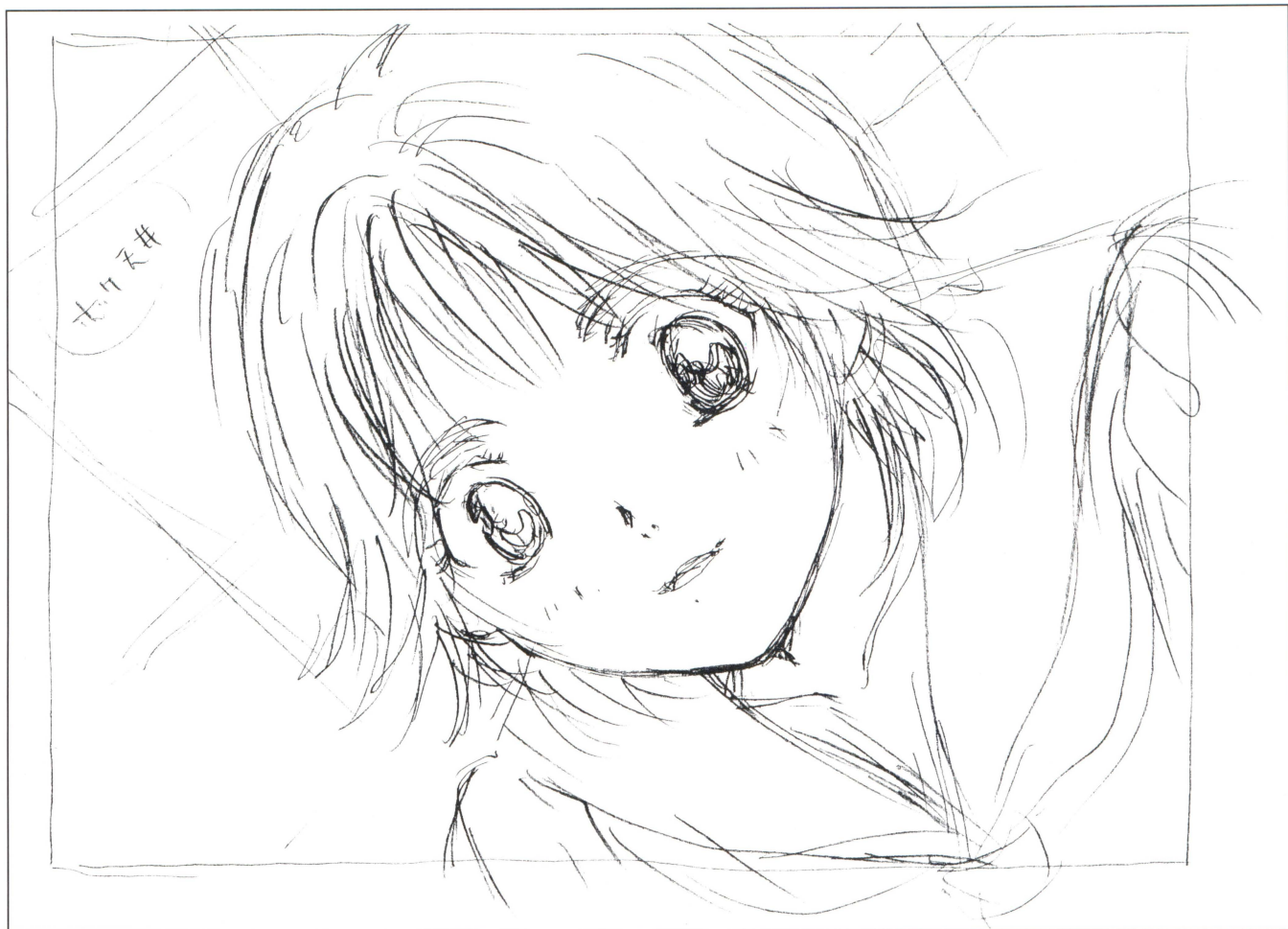
波美先生は最初の設定では23歳だったんですよ。それなら多少かわいく描いてもいいかなと思ったんですけど、完成した脚本を見たらいつの間にか27歳になってて。でもまあ童顔の先生ということでいいか、と、そのままにしてしまいました(笑)。

変化がわかりやすくなっていて。
只野：眉毛のりりしいコって意思がはっきりしていそうだし、実際の女の子でも眉毛の濃い人が好きなんですよ、私(笑)。表情は脚本に沿って作ってもらったパターン表を元に制作したんですけど、これがもうかなり作りました。ただこのくらいはないと退屈しちゃうというので、用意して正解でした。ユーザーの方にも好評のようですし、私も実際にプレイして、あれほど細かく変わったのには驚いて、とてもうれしかったです。ただ本当は普通の表情のパターンも、もう少し増やしたかったんですけど。
――顔の表情が崩れるシーンが多いのも魅力のひとつになっていますね。
只野：私も最初は「ここまで崩しても大丈夫ですか？」と聞いたんですけど、OKだったようです(笑)。別にギャグってわけではないんですけど、「遊び」は欲しいですよね。

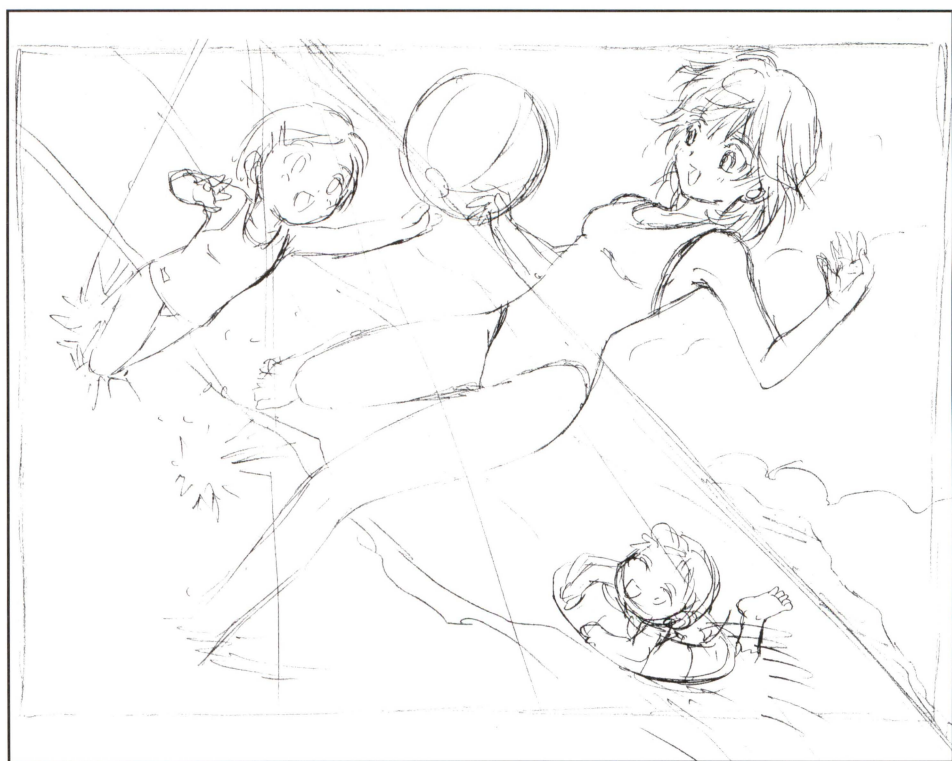
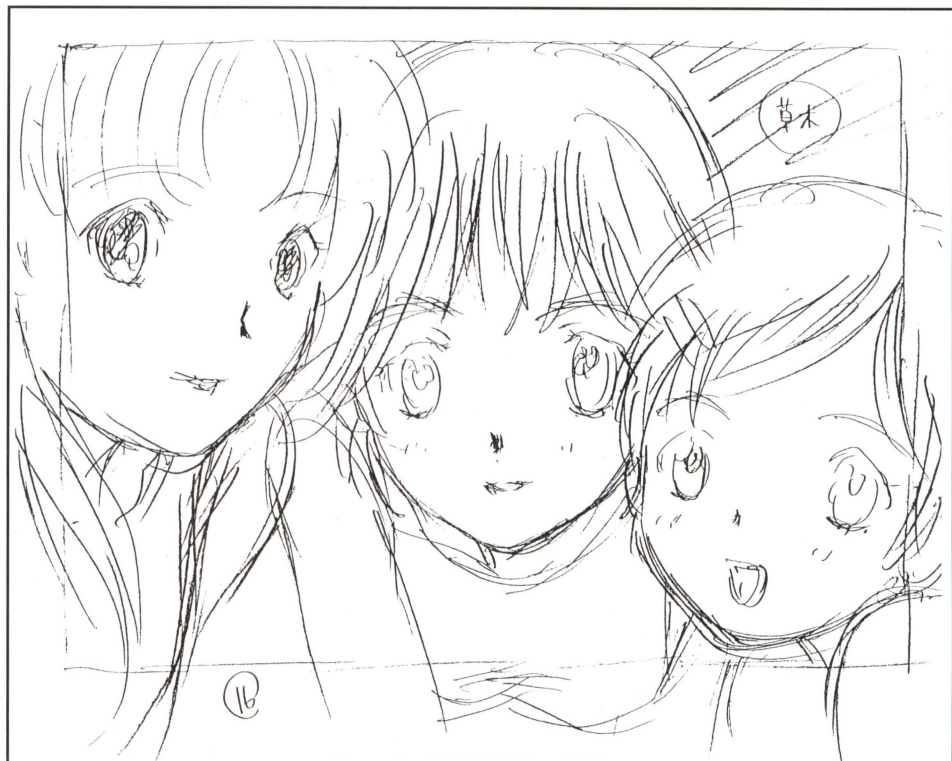
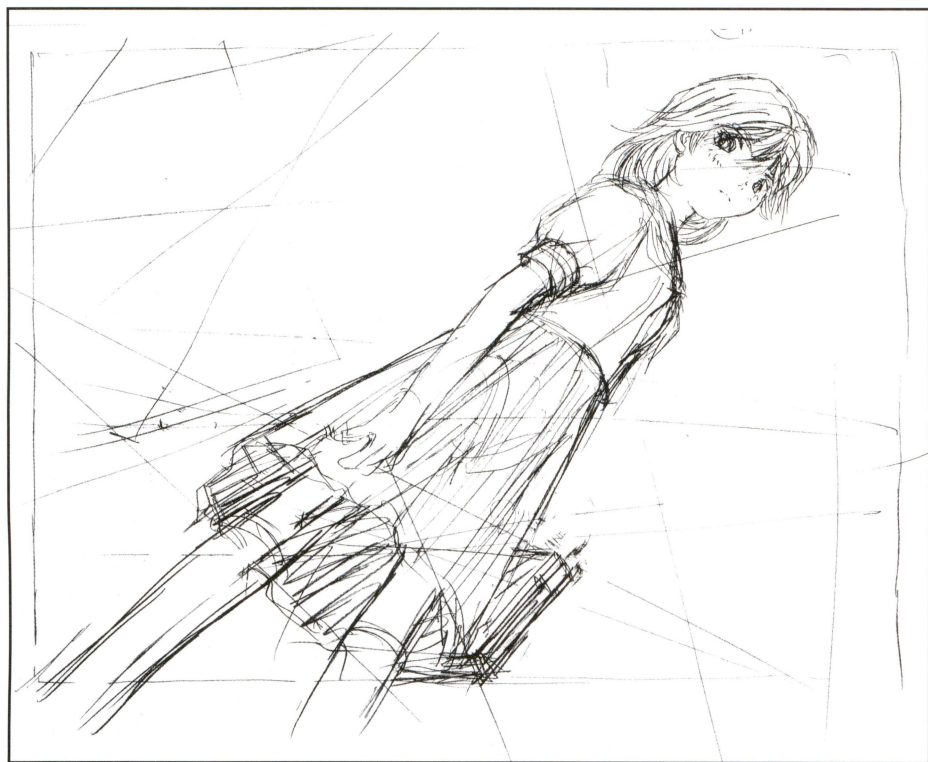
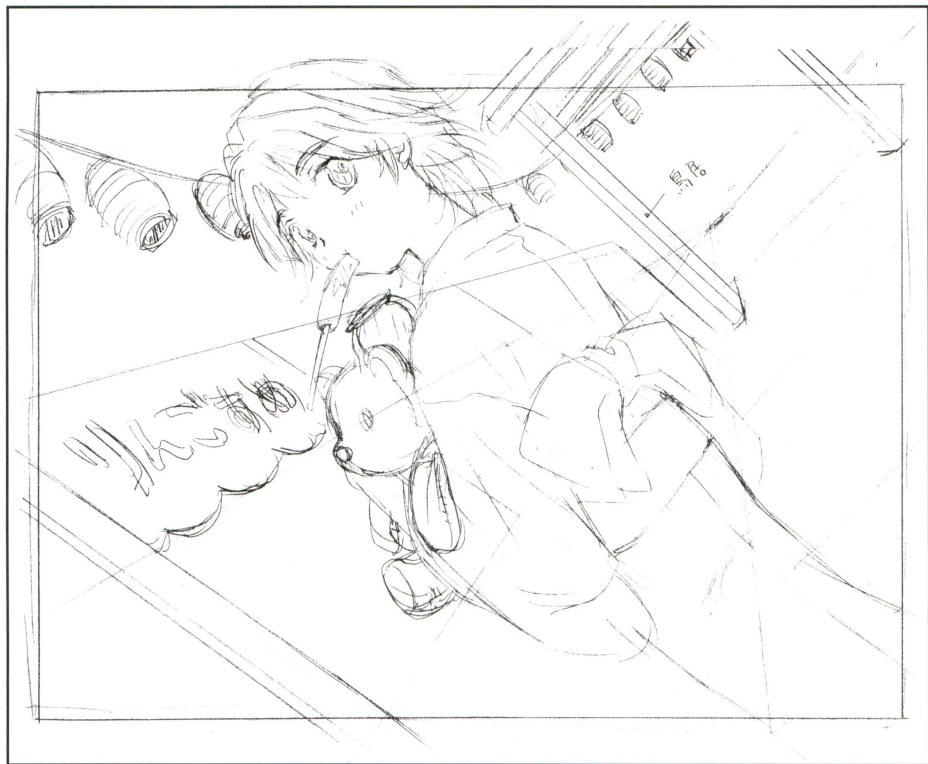
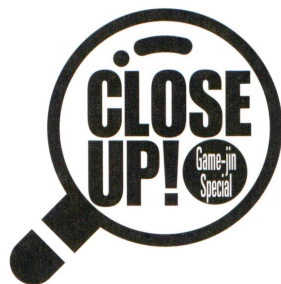
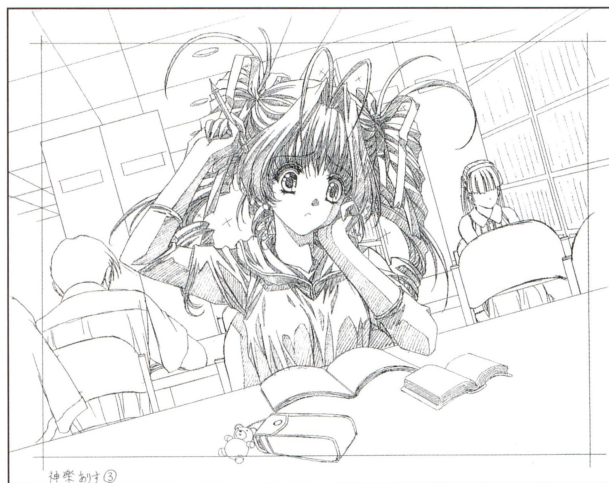
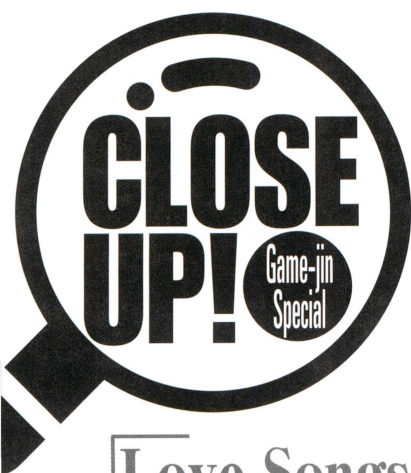
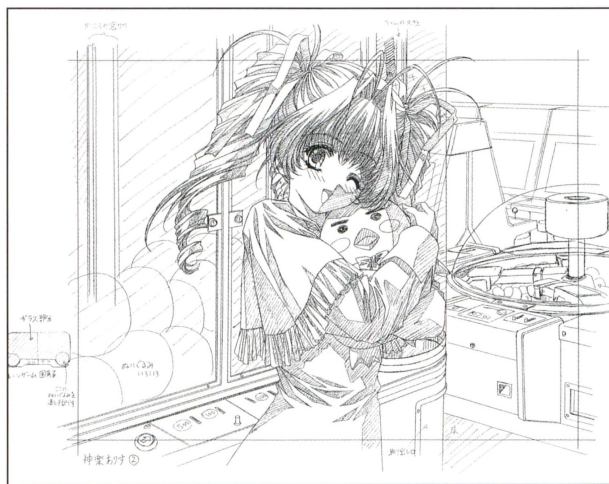
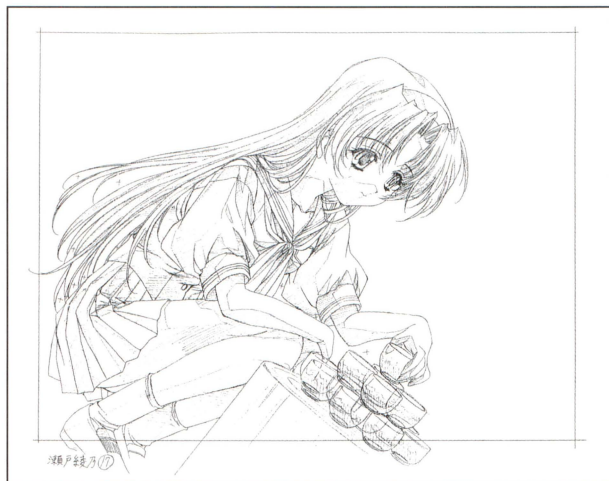
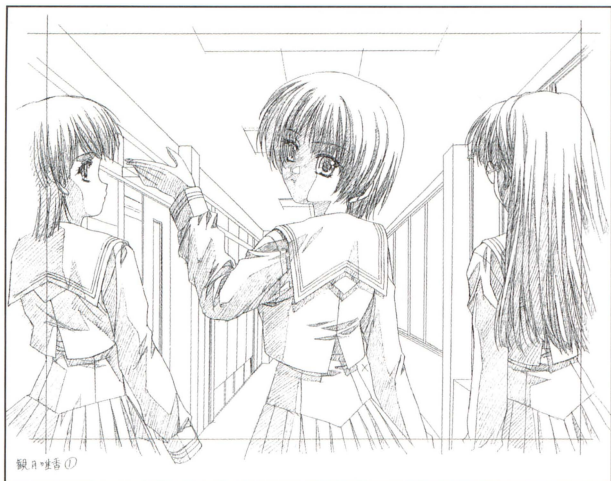
坂東 光

HIKARU BANDOU

島の外れで父親と2人暮らしをしていて、共に宝探しに明け暮れている。生活は基本的に自給自足で、よく魚を捕るために海で泳いでいる。泳ぎは達人レベルだが読み書きは大の苦手。

只野和子●コメント

家族形態が『おれは鉄平』というアニメみたいなのがいいという、ディレクターの方の意見があったんですよ。まず父親をそういう雰囲気で描いて、光も髪の毛をバサバサにして身の回りを気にしないイメージになるようにしました。

プライベートでもゲーム好き！ それが高じて……

——只野さんはこれまでアニメの世界で活躍されていたわけですが、今回発表の場をアニメではなくゲームにされた理由は？
只野：実は、以前はゲームオンチでまったく無関心だったんですが、今回の企画に参加したころは、プライベートでゲームにどっぷり漬かってて（笑）。こんなに好きなら仕事もやりやすいだろうと……。絶好のタイミングでした。やるからには自分なりの世界観を表現したかったので、イメージ出しをして脚本家の方もこちらで選ばせていただきました。アニメ制作は完全に分業制なので、シナリオに関してはノータッチになります。そういう意味では非常にやりがいがありました。
——確かに只野さんがイメージ出ししたのに、

制作過程で何も言えないのは寂しいですよね。
只野：自分で漫画を描くように（『AYUS第二次生命体』角川書店発行・その他）なってから、そのときの楽しさもあって「ただキャラを描くだけでは物足りない」という考えに変わってきましたね。今回はゲーム開発にいろいろ参加できて勉強になったし、新たな楽しさを見つけました。もし次回作があるなら、ぜひまた挑戦したいです。

「Love Songs アイドルがクラスメ〜ト」こだわりのゲーム原画

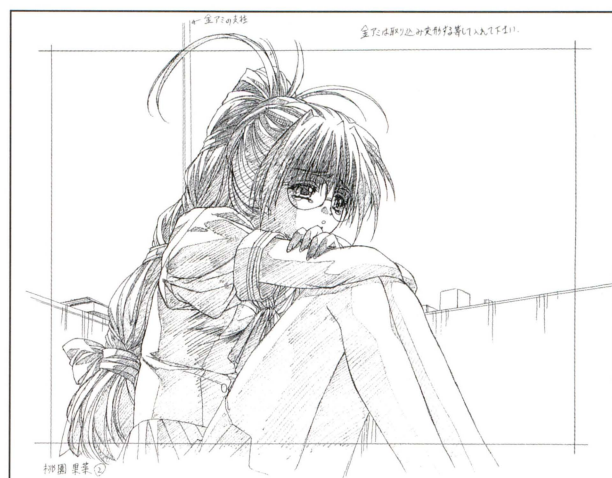
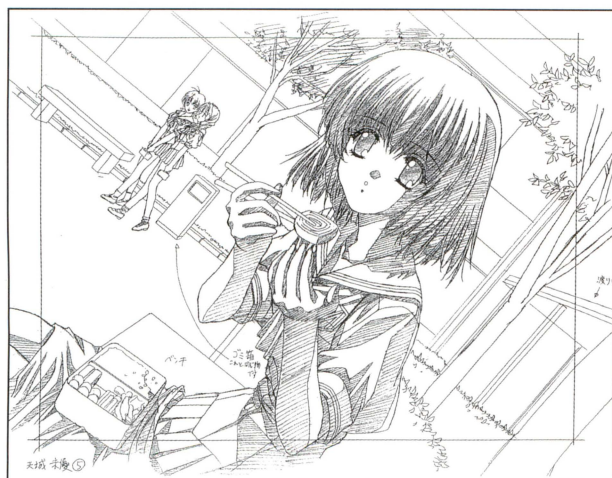
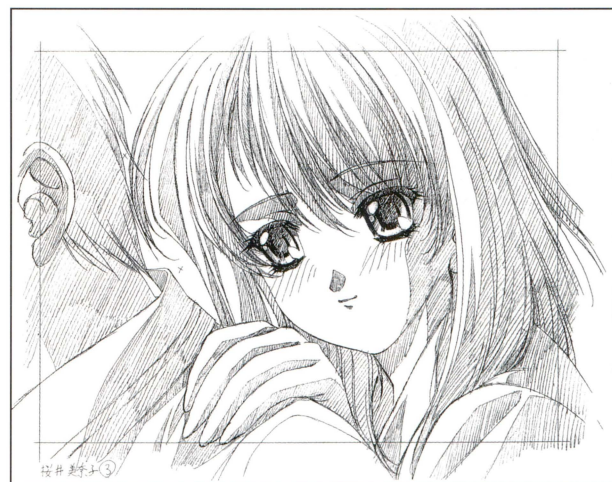
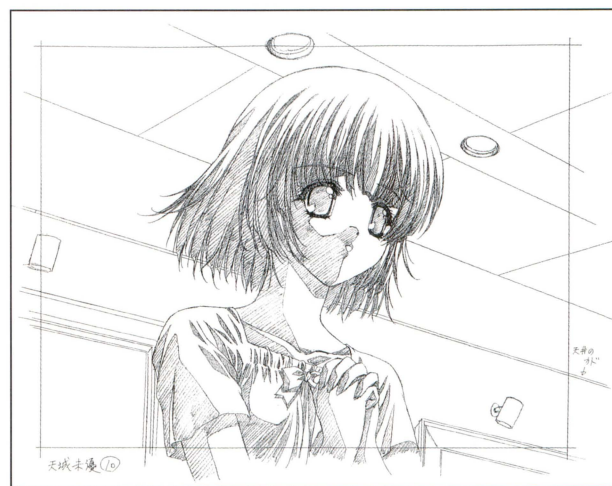
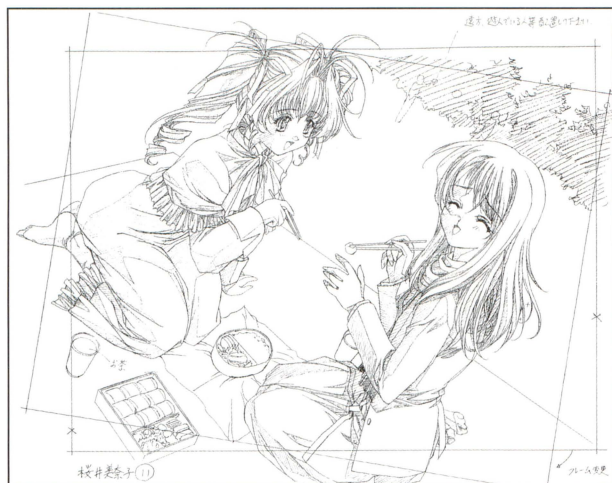
「ベタ入れてトーン貼れば、そのまま漫画原稿になる」と、きみづか葵氏が言うほどのこだわりの影つき原画を大公開。その精緻なタッチを存分にご覧ください！

Love Songs アイドルがクラスメ〜ト

ディースリー・パブリッシャー

4月26日発売予定　初回限定版：9,800円／通常版：6,800円

学園恋愛シミュレーション　1人プレイ

http://www.d3p.co.jp/lovesongs/

Nintendo ニンテンドウ パラダイス出張所

新装開店2回目！　待ちに待った「ゲームボーイアドバンス」の発売を記念し、その対応ソフトの大特集といってみよう。

ゲームボーイアドバンス ソフト大特集!!

3月21日、ついに発売となった「ゲームボーイアドバンス」。それを記念して今回は、「ゲームボーイアドバンス」対応のソフトを大特集したぞ。数多くの発売予定タイトルの中から、これは見逃せないという5本をピックアップしてみた。ジャンルもアクション、シミュレーション、RPG、パズルにレースゲームと、幅広く揃っているので、遊びたいソフトがなくて困るなんてこともないはずだ。専用通信ケーブルを使えば4人同時対戦もできるので、友達とのバトルも盛り上がること間違いなし。

まだ手にいれていない人はもちろん、もう手にいれた人も、チェックしておいて損はない。

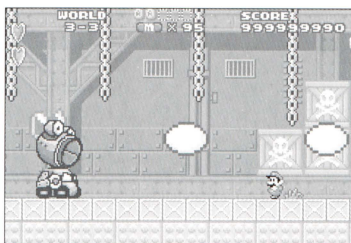
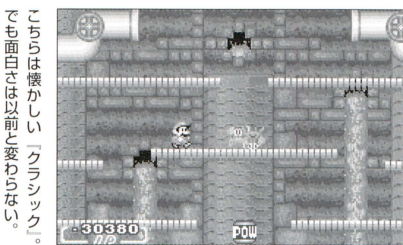
全国規模で品切れ続出の「ゲームボーイアドバンス」。キミは手にいれることができた？

スーパーマリオアドバンス

●GBA ●発売中 ●4,800円 ●アクション
●1～4人プレイ ●GBA専用通信ケーブル対応

定番アクションゲーム、マリオブラザーズが「ゲームボーイアドバンス」に登場だ。

今回は、1人プレイ用の『スーパーマリオUSA』と対戦用の『マリオブラザーズ・バトル』、面クリア型の『マリオブラザーズ・クラシック』という超豪華3本セット。対戦用のバトルゲームは、1本のソフトで4人が対戦できるというからさらにビックリ！

『USA』をひとりでじっくり遊ぶのも、みんなでワイワイ対戦するのもきみのお好みしだい。ちなみに『クラシック』も人数分のカートリッジがあれば、みんなで遊べるぞ。

『USA』では、ステージの最後にボスが待ちかまえている。

こちらは懐かしい『クラシック』。でも面白さは以前と変わらない。

語るに及ばぬ任天堂の顔。みんな知ってるよね。

ナポレオン

●GBA ●発売中 ●4,800円
●リアルタイムウォー ●1～2人プレイ
●モバイルアダプタGB対応/GBA専用通信ケーブル対応

硬派でハードなウォーシミュレーションゲーム。このソフトの最大の特徴は、モバイルアダプタ対応という点にある。サーバから敵の配置をダウンロードし、その面をいかに速くクリアできるかに挑戦する。そして今度は、そのクリアタイムをサーバにアップロードし、全国の猛者たちとクリアタイムを競えるのだ。サーバが更新されると、前回のトッププレイヤーの配置がダウンロードできるので、さらにそのマップを攻略しよう。もちろんモバイルアダプタがなくても、ストーリーモードがあるのでご安心を。

隻眼の武将、ネルソン。物語にどう絡んでくるのか。

物語に華を添える女武将ルイ＝ガブリエル・スーシュ。その能力やいかに？

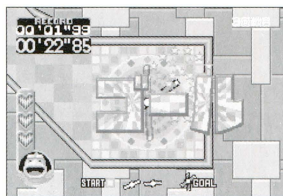
本作のイメージイラスト。戦場を彩る数々の人物が描かれている。かなたにそびえる城、切り立った崖、雲海。これから始まる壮大な物語を予感させる。

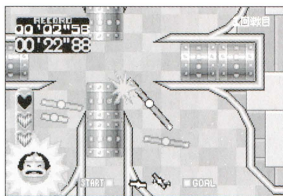
くるくるくるりん

●GBA ●発売中 ●4,800円 ●アクション
●1～4人プレイ ●GBA専用通信ケーブル対応

自分は1本の「棒」。障害物をよけながらゴールを目指す。極めて単純なルールなのに、メチャクチャ熱いアクションゲームだ。何が熱いかというと友達との対戦。いかに速くゴールできるかを競うのだ。1人でコツコツと練習して、いざ友達と対戦！　でも、練習しすぎて、友達とのレベル差がつきすぎてしまっても大丈夫。対戦での棒の長さが調節できるから、ハンデを付けることができるのだ。棒が長くなればそれだけ障害物に当たりやすくなるし、短ければその逆になる。一番短い棒は、既に棒とは呼べぬ「点」にまで設定できるぞ。

ちなみに、このソフトも1本で4人まで対戦できるので、みんなで熱く盛り上がろう。

対戦をするにはGBA専用の通信ケーブルが必要。

見事ゴールしました。タイムは友達より速かったかな？

「イテッ！」の図。ハートがなくなるとスタートに戻されちゃうぞ。

黄金の太陽

●GBA ●5月発売予定 ●価格未定 ●ファンタジーRPG
●1～4人プレイ ●GBA専用通信ケーブル対応

失われた究極の科学「錬金術」をめぐるファンタジーRPGだ。

主人公のロビンはハイディア村に住む普通の少年。しかし、そのハイディア村は錬金術の秘法を守る村だった。時の権力者たちはその秘法を我が手にせんと躍起になり、その手はついにハイディア村にまで及ぶ。使い方を間違えると世界を滅ぼしかねない秘術。そしてその秘術の鍵を握る地・火・水・風、4種の精霊（ジン）。ロビンの冒険が今始まる。

見逃せない点は、4種のジンを使って戦うバトルシーン。その使い方によって主人公たちの能力が変わるので、攻撃や防御の方法に多種多様なバリエーションが出る。

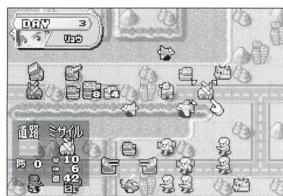
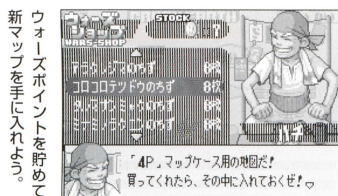
誤った方法で錬金術を使い、大災害を引き起こした。危険な秘法でもある。

迫力のバトルシーン。どのジンが有効かを見極めるのだ！

これは水のジン、マーキュリー。回復と冷却を司る。

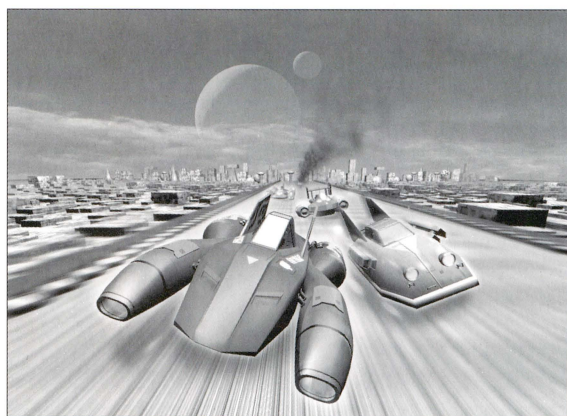
ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)

●GBA ●5月発売予定 ●価格未定 ●シミュレーション
●1～4人プレイ

名作シミュレーションゲーム『ファミコンウォーズ』の最新作が登場だ。システム自体は前作からのものを継承しているが、マップや作戦は完全新作。さらに今回は、ストーリー性のある「キャンペーンモード」や、新しいマップなどを買える「ウォーズショップ」などの新要素も追加されている。また対戦プレイでは、同盟軍同士で戦う2対2対戦や、上級者を相手に1対3のハンディキャップ戦も楽しめる。チュートリアル付きなので、シリーズ未プレイの人も安心だ。

的確な判断と素早い行動が勝敗の鍵を握る。

ウォーズポイントを貯めて新マップを手に入れよう。

F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE

●GBA ●発売中 ●4,800円 ●近未来SFレースゲーム
●1～4人プレイ ●GBA専用通信ケーブル対応

近未来の世界を舞台にしたSFレースゲームがスーパーファミコンのテイストを継承したまま、新作で登場する。グランプリモードやトレーニングモードもあるが、熱いのはやはり対戦モードだろう。通常の対戦のほか、タイムアタックにも注目。特定のコースを決め、そのタイムを友達と競い合おう。今回はタイムアタック専用コースも用意されており、そのコースでの全国大会も予定されている。走りに自信があるなら、ぜひ参加してみよう。

サーキットを爆走するマシンのイメージCG。コンマ01秒の削り合いが血を沸き立たせる。

PRESENT

進学・就職・昇進されたみなさん、おめでとうございます。新しい門出のお祝いとして、うれしいプレゼントをたくさんご用意しました。

げーむじんPARTNER　プレゼント応募要項およびアンケートご協力のお願い

巻末のとじこみハガキに、希望の賞品番号ひとつとアンケートの答えを記入し、このページ右下についている応募券を貼って、小社宛にお送りください。抽選のうえ、当選者を**げーむじんPARTNER 2001年夏号**（7月3日発売）にて発表いたします。

応募の締切：2001年6月1日（当日消印有効）

イラスト投稿の方は、イラストの裏に応募券を貼り、賞品番号を書いてご応募ください。

※本誌は読者の皆様のご意見を活かした、よりよい本づくりをめざしております。恐れ入りますが、アンケートへのご協力をよろしくお願いいたします。

応募券
PARTNER
2001 SPRING

冬号 プレゼント当選者発表

おめでとうございます!!

1 冬号表紙イラスト リベッタテレカ

愛知県　甲斐裕樹
愛知県　松本友和
愛知県　中西敏一
愛知県　若松慎二
愛知県　八木誠
愛知県　大友周平
愛知県　清水明
愛知県　成田智貴
青森県　島崎貴子
石川県　宮島健次
石川県　菅原靖弘
茨城県　青木洋陽
茨城県　大橋厚
大分県　井上謙太郎
大分県　太田雄平
大阪府　田中輝
大阪府　榎本香苗
大阪府　森田千恵
大阪府　米沢勇一
大阪府　田口慎二
大阪府　橋口孝美
大阪府　斉藤純一
沖縄県　遠藤真奈美
香川県　虎吉浩一
香川県　佐藤由佳
神奈川県　高橋純一
神奈川県　渡辺博昭
神奈川県　福島満之
神奈川県　河野大輔
神奈川県　松元康広
神奈川県　石渡貴
神奈川県　小村宏美
神奈川県　安藤弘美
神奈川県　塚本啓介
神奈川県　福山猛
京都府　広瀬隆幸
京都府　小西聡
群馬県　神宮亘
群馬県　千葉幸伸
群馬県　高橋昭徳
群馬県　西平裕介
群馬県　菊池智久
群馬県　吉田茂
埼玉県　国沢和也
埼玉県　池田一喜
埼玉県　北沢大輔
埼玉県　中田護
埼玉県　佐藤知子
埼玉県　関根巧美
埼玉県　石井孝典
埼玉県　藤川恵子
滋賀県　山本剛靖
滋賀県　石井正則
滋賀県　小島光太郎
滋賀県　伊藤良介
静岡県　植田賢寛
静岡県　篠原利明
千葉県　大里明
千葉県　大宮雅明
千葉県　松本英樹
千葉県　五十嵐太樹
千葉県　金内敏也
千葉県　山田崇
千葉県　三浦裕子
千葉県　手塚千里
千葉県　大島昭博
千葉県　後藤順次
東京都　木野健司
東京都　知識博久
東京都　内田志郎
東京都　原田圭
東京都　長谷川健夫
東京都　小野寺賢
東京都　古賀勇太
東京都　小野照子
東京都　角田真紀
徳島県　河野光孝
徳島県　柏原由美子
栃木県　田中正晃
栃木県　新藤奈美子
富山県　山本英樹
富山県　矢口裕恵
長野県　左右田篤
長野県　国枝時宗
兵庫県　戸越慶裕
兵庫県　湯島晴子
福島県　小林神
福島県　三浦清子
北海道　大谷恭平
北海道　生田千晶
三重県　南部裕也
三重県　山中太史
三重県　浜地宏行
三重県　小島真美
三重県　伊藤昌代
三重県　根本睦月
宮城県　渡辺健太
宮城県　渡部満
宮城県　近藤弘人
宮城県　寺島健

2 藤島康介2001年カレンダー

熊本県　石田靖博
高知県　片岡恵
愛知県　坂本忍

3 「こみっくパーティー」マウスパッド

新潟県　早川孝
栃木県　中山哲俊
富山県　坂本佳隆
兵庫県　久保田利隆
大阪府　藤井隆

4 「こみっくパーティー」オフィシャルブック&ポスターセット

愛知県　大宮館男
愛知県　東山典正
愛知県　津田将利
愛媛県　篠原正史
岐阜県　橋本亮二
京都府　堀代雅之
埼玉県　島田聖也
千葉県　木村邦明
東京都　清水将人
北海道　大西栄吾

5 「トリコロールクライシス」ポスターA

宮城県　宮川真智子
栃木県　里中照子
北海道　近藤聡

6 「トリコロールクライシス」ポスターB

群馬県　土井雄一
東京都　徳永恭介
長野県　武内晃

7 「トリコロールクライシス」アートパレット(DC専用)

東京都　今井恭
京都府　野瀬直久
茨城県　小野瀬光人

8 「ネバーセブン」2001年カレンダー

東京都　高村功
埼玉県　飛田明
栃木県　佐藤栄介

9 「ネバーセブン」クリアファイル

和歌山県　田村亘
兵庫県　飯塚勝
秋田県　桜田靖彦

10 「インフィニティ」ノート

徳島県　中西裕介
鹿児島県　北川昌美
福岡県　池山誠

11 「探偵紳士DASH！」ポスター&ちらしセット

千葉県　山本志郎
東京都　内田享
京都府　川俣裕二
茨城県　佐藤竜二
青森県　高橋敬一
神奈川県　船橋義男
沖縄県　古川純

12 「マーメイドの季節 ザ・プレリュード」デスクトップアクセサリー&出演声優サイン色紙セット

栃木県　工藤忍

『éX-D』オフィシャルトレカ登場

全国の『エクスドライバー』ファンのみなさん、お待たせしました。藤島康介原案のオリジナルアニメシリーズが、いよいよトレーディングカードになって登場。なによりうれしいのは、豪華作家陣による、描き下ろし初出イラストのスペシャルカードが封入されていること。
理沙役の長沢美樹さん、ローナ役の浅田葉子さん、走一役の小林由美子さん、ニナ・A・サンダー役の根谷美智子さんなど、人気声優陣の箔押しサインカードや、各雑誌に掲載されたフィギュア&カーモデル作例写真カードも入っているから、ファンならずとも、車好きの人にはたまらない。ぜひ、全てのカードを集めて、「コンプリートセット」にしてみたい。
8枚入りの1パックは、400円。15パック入りの1ボックスは、6,000円(共に税別価格)。ホビージャパン(http://www.hobbyj.co.jp/)から発売中。

劇場版『ああっ女神さまっ』、DVDに降臨！

昨年秋公開され、みんなの心を癒した劇場版『ああっ女神さまっ』が、DVDになって帰ってくる。原作はおなじみ藤島康介、ジャケットイラストは、劇場版・総作画監督/キャラクターデザインを手がけた、松原秀典の描き下ろし。
通常版の映像特典は、劇場用特報・予告、テレビスポット2パターン、豪華16ページフルカラーライナーがつく。価格は6,800円(税別)。初回生産限定版の「スペシャルDTSパッケージ」(特製BOX入り・2枚組)には、通常版の映像特典に加え、これでしか観ることのできない秘蔵メイキング映像や、合田監督直筆のカラーイメージボード全78点を完全収録。大型ポストカード、劇場版トレーディングカードのエキストラカード9点ほかがついて、なんと12,800円(税別)。
ポニー・キャニオンから6月20日発売予定だが、こんな豪華DVDなら、売り切れ必至。確実に手に入れるためには、予約をしておきたいところ。締め切りは4月15日だから、店頭へ急ごう！

大人になった『クロノア』に会おう

名作『風のクロノア』の続編『風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～』が、ナムコより好評発売中。
4つの鐘に宿る力で調和が保たれている異世界「ルーナティア」。そこに闇の鐘「5つめの鐘」が生まれ、暗雲が立ちこめようとしていた。「夢見る黒き旅人」と呼ばれる主人公クロノア。知らぬ間に世界の運命を握る冒険に巻き込まれていく。
シーンに応じたビジュアルと、会話ウインドウで構成された会話劇画面「パペットDISP.」システムで、人物たちがいきいきと語り出すストーリー展開の面白さは、前作にひきつづき健在。PS2の性能を活かしたフルポリゴン化によって、より新たなゲーム性や演出が盛りこまれた3Dドラマティックアクションゲーム。画面中のカメラワークを使った派手な遊びは必見だ。ステージ数も全24ステージと大幅にアップ。価格6,800円(税別)。

今度のルームメイトは『井上涼子』ちゃん

1997年2月に、セガサターン用ソフトとして発売されて以来、根強い人気の『ルームメイトシリーズ』。その最新作として『井上涼子～ルームメイト～』がデータム・ポリスターからDC版で登場する。
大学受験に失敗した浪人中の主人公。ニューヨーク転勤で家を空けている井上家に、下宿人兼管理人として住みこんでいる。そこへ、井上家の長女・井上涼子が、一時帰国してきた。涼子の親友・中山りえもからんで、夢のような同居生活が始まるのだが……。
先日行われた制作発表で、井上涼子役の藤野とも子さんは、「久々に涼子ちゃんを演じて、自然に声がでてきたのがうれしかったです。前作からのユーザーにとっては懐かしく、今作からのユーザーには新しく感じてもらえるように」と抱負を語った。
中山りえ役の柳原みわさんは、「『ルームメイト』が好きなので、またこの仕事がこないかなあと思っていました。りえちゃんは、やんちゃな感じで、自分と逆のタイプなので演じやすかったですね」とうれしそう。
『ルームメイト～井上涼子～』がPS用として発売されたのは、1999年7月だったので、2人にとっては約1年半ぶりの出演というわけだ。
6月、価格6,800円で発売予定。

やっとママたちに会える！『HAPPY★LESSON』

本誌昨年秋号でも紹介した、DC版『HAPPY★LESSON』が4月26日に発売予定。
18歳の主人公は天涯孤独。その元へ「あなたのママになってあげる！」と、学校の先生5人がおしかけてくる。ママ先生たちとの不思議な同居生活を送る中、関係を暴こうと、邪魔する同級生も登場。
学校ではあこがれの先生が、家ではやさしいママになってくれるという、思いもよらないストーリーは刺激的。ママたちは、22歳前後の設定で、恋人のように接したり、無条件で甘えられる母親のように無償の愛をくれるため、プレイすることによって「癒される」と語るユーザーも多い。
キャラクター原案は、大人気のささきむつみ。価格6,800円で、データム・ポリスターから。

バックナンバーをお求めの方は、お近くの書店でお申し込みください。お急ぎの方は、お手数ですが、小社営業部までご連絡ください。
代金引換［別途手数料315円+送料（地域別）］で郵送いたします。

小社営業部　TEL:03-3370-3061／FAX:03-3370-2419
MAIL ADDRESS:game-jin@t-two.co.jp

※ここに掲載されていない号は、全て品切れですのでご了承ください。

げーむじんPARTNER　2000年冬号vol.11

定価1,200円（税込み）

残部僅少！

表紙：李紅蘭（「サクラ大戦」）
特集：藤島康介が描く、語る「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」
記事：「ときめきメモリアル2」独占描き下ろしイラスト
「サモンナイト」／「ヘキサムーン・ガーディアンズ」
オリジナル連載コミック「わらびー」（あずまきよひこ）

げーむじんPARTNER　2000年春号vol.12

定価1,200円（税込み）

残部僅少！

表紙：かすみ（「DEAD OR ALIVE2」）
特集：藤島康介が3Dイラストの魅力を語る「DEAD OR ALIVE2」
記事：「クイズああっ女神さまっ～戦う翼とともに～」原作者・藤島康介が語るベルダンディー
「infinity」影崎夕那描き下ろし＆未公開イラスト
うたたねひろゆき「イノセントティアーズ」直筆線画集
オリジナル連載コミック「わらびー」（あずまきよひこ）

げーむじんPARTNER　2000年夏号vol.13

定価1,200円（税込み）

残部僅少！

表紙：うらら（「スペースチャンネル5」）
特集：藤島康介オリジナル企画「エクスドライバー」独占先行描き下ろし
記事：藤島康介×「スペースチャンネル5」開発者対談
「久遠の絆　再降臨」／「夢のつばさ」／「ときめきメモリアル2 Substories」
オリジナル連載コミック「わらびー」（あずまきよひこ）

げーむじんPARTNER　2000年秋号vol.14

定価1,200円（税込み）

残部僅少！

表紙：天使（オリジナルリベッタ）
特集：藤島康介
記事：藤島康介が自ら語る「現在・過去・未来」/劇場版「ああっ女神さまっ」対談×川澄綾子
人気クリエイター描き下ろし藤島キャラクター
いのまたむつみ「テイルズオブエターニア」原画集＆インタビュー
「アイシア」/高雄右京インタビュー

バックナンバー常備店

●アニメイト京都店
京都府京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町525-1
パッサージオ吉本ビル12F
TEL:075-252-1460

●アニメイトベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B100
TEL:06-6643-5818

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7　横浜エムエスⅡ 1F
TEL:045-311-8761

●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL:03-5296-0051

●アニメイト福岡天神店
福岡県福岡市中央区舞鶴1-1-3
TEL:092-732-8070

読者全員プレゼント
「リベッタ・プロジェクト」締め切り延長のお知らせ

アイテムは特製ピンズかトレカ9枚セット

10ナットつきムック『エクスドライバーvol.1(仮)』発売延期につき、6月末日まで延長します！

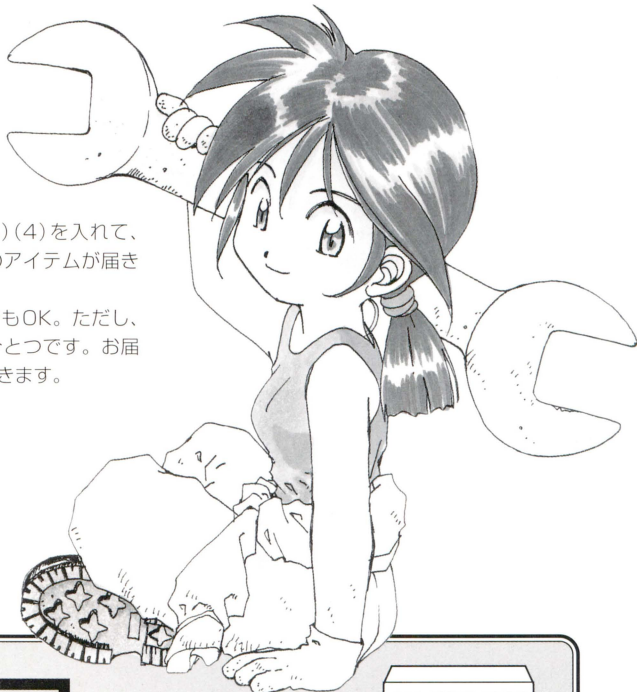
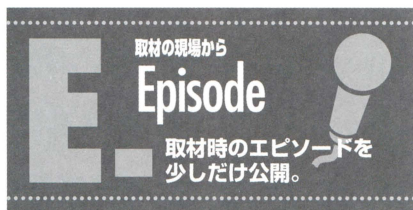
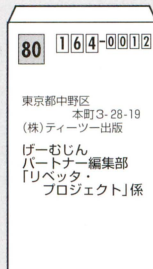
前号で2月発売と告知したビジュアルワークスシリーズ『エクスドライバーvol.1(仮)』が、諸事情により発売延期となりました。編集部では、PARTNER(2000春号〜2001冬号)の合計40ナットに、当ムックに添付する予定だった10ナットをプラスした50ナットを応募点数と想定しておりました。よって当ムックの発売延期が応募点数に満たない事態を招くことになり、読者様の信頼を損なうと判断した結果、応募締め切り期間を6月末日まで延期することにいたしました。読者様には大変ご迷惑をかけたことをお詫びします。では、応募要領を再度チェックしておきましょう。

■ナット(NUT)って何？　手に入れる方法は？
ナットは藤島康介さん命名による読者全員プレゼント応募券の単位です。
ナットの入手方法は以下をご参照ください。
(1) げーむじんPARTNER2000春号、夏号、秋号、2001冬号、春号にそれぞれ10ナット(P79下段)がついてます。
(2) 読者コーナー「げーむじんサポーター」のイラスト掲載者に15ナット、おたより掲載者に10ナットを進呈します(編集部からナットが郵送されます)。
(3) 6月末日までに弊社より刊行される「ビジュアルワークス」シリーズ『エクスドライバーvol.1(仮)』に10ナットがつきます。

■応募できるナットの数は？
応募できるナットは50ナットです。

■応募方法
(1) 80円切手を貼った長形封筒を用意します。
(2) 今月の巻末アンケートハガキ部分についている「宛名カード」を切り取って、あなたの住所(都道府県から)・氏名・電話番号を記入します(宛名カードのコピー可)。
(3) 応募券の50ナット分を集めます(ナットのコピーは不可)。
(4) 郵送料の切手90円分を用意します(未使用切手に限ります。切手を同封せずに送った場合は無効になります。編集部に送ったナットも返却されませんので御注意ください)。
(5) (1)の長形封筒に(2)(3)(4)を入れて、弊社宛に郵送すると、ご希望のアイテムが届きます。
※応募は、おひとりさま何通でもOK。ただし、応募1通につき、アイテムはひとつです。お届け先は日本国内とさせていただきます。

■宛先
〒160-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
げーむじんパートナー編集部
「リベッタ・プロジェクト」係

■締切　2001年6月末日

新しい情報は、弊社のホームページ
「げーむじんPARTNER on the WEB！」で！
URL：http://www.t-two.co.jp/

●『サクラ大戦3』特集で、広井王子・大場規勝・藤島康介の3氏にインタビュー。この号が発売されている頃には、『3』はファンの前にお目見えしてるけど、お話をうかがったのは当然のことながら発売前。話しちゃイケナイことはいろいろあるわけで、でも聞きたいのはそういう部分だったりして、どこまで明かしてもらえるのか、そのラインがなかなか微妙でありました(というワリには、ズケズケと突っ込んでいたが)。

●それにしても、広井さんの知識の広さ・深さは素晴らしくて、ただただ感動するばかり。まさか黒猫のレビューにあんな深い意味があろうとは。巴里の取材の話なども印象深かった(「ピカソの座った椅子に座っちゃったよ」とか)のに、誌面の都合で割愛せざるをえなかったのが残念。歴史からヒントを得て、そこから構想を広げていくのが広井さんの企画の作り方だとか。だからこそ、あの重厚な世界観が生まれるのだな〜としみじみ感心しました。

●藤島さんのインタビューですが、なんと大阪で行われております。たぶん、今号の取材の「いちばん遠かったで大賞」じゃないでしょうか。……って、「スキスキ！ゲームキャラ」も同じ場所ですけど。実は、このふたつ、同じ日に行われたのです。取材が朝からだったので、前日から大阪入り。大阪の夜を満喫しました……と言いたいところですが、次の日に取材を控える身ではそれほど遊べず。気がつくと、たこ焼きも食べないままに帰ってきてしまいました。残念。でも、藤島先生いわく、本当の大阪の味は「ミックスジュース」だそうで。帰りの喫茶店でしっかり注文されてました。名古屋の「あんバタートースト」と同じくらい局地的な飲食物らしい。……ホント？　大阪在住の方、情報求む!!

●中嶋敦子さんは可愛らしい人だった。彼女が描くキャラクターと同じようにキュートかつ繊細。そして少女のようなお声……(お聞かせできないのが残念だ)。『逮捕しちゃうぞ』のキャラクター表を見ながら話を聞いたのだが、そのキャラ表の表紙には、1匹のパワフルなネコが描かれていた。「もしやこれは…？」と取材前から編集長と話していたのだが、推測どおり、中嶋さんの描き下ろしであった。メチャクチャ可愛いのだが、ある意味「爆裂した」そのネコのたたずまいに、中嶋さんのもうひとつの面=たくましさを見た思いである。

●明貴美加さんは気さくなお兄さんのような人だ。自分の話に登場する人物たちや、話の聞き手に対して、つねに優しい心使いをしながら穏やかに語ってくれる。いっぽうで、今、ハマっているパチスロについて留まるところを知らず情熱的に語る姿は少年のようでもある。変幻自在。年齢不祥……。辛い食べ物が苦手でいらっしゃるようだ。なのに、レッドカンパニーの広井王子氏はハンパじゃなく辛いものが好きで、広井宅で出てくるカレーは壮絶だとか。カレーライスをめぐる人間模様が、そこに。人間関係はいろんなものがカラんで、できあがっていく。

10 NUT
PARTNER 2001 SPRING

PARTNER げーむじん

2001.SPRING

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE

げーむじんパートナー

vol.16

CONTENTS

付録：藤島康介描き下ろし　あゆ（「Kanon」）特大ポスター

表紙の言葉

あゆといえばたいやきなんだけど、さすがに描く場所がなかった。たいやき、最近食べてないなあ。

（藤島康介）

http://www.t-two.co.jp/

機種の略称　PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2　DC→ドリームキャスト　N64→NINTENDO 64　NP→NINTENDO POWER　GBA→ゲームボーイアドバンス　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード　WS→ワンダースワン　PC→パソコンソフト　NGP→ネオジオ・ポケット　OVA→オリジナルビデオアニメ

げーむじんPARTNER夏号は 7月3日 発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋恭
●編集人　木村晃
●編集長　大塚訓章
●副編集長　尾針菜穂子
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集　神田雅代/海老名真一
●ライター　梅澤鈴代/書上久美/髙橋剛/藤田よしのり/酒寄朋巳/藤井郁
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）/武井章/三川秋桜、横河依子（muse cotton）
●カメラ　清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　KSS/セガ/レッドカンパニー/オーバーワークス/ビジュアルアーツ/バンダイ・ビジュアル/ランティス/キッド/ディースリー・パブリッシャー/ヒューネックス/ガイナックス/青二プロダクション/ホビージャパン/アルコエンターテイメント/任天堂/講談社/ナムコ/データム・ポリスター/パイオニアLDC/スタジオ・ディーン/エスウッド/バンプレスト/フライト・プラン/スタジオぴゅうん！（順不同・敬称略）
●広告営業　鈴木宏彰
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社
●発行所　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
《編集部》TEL:03-3370-9672　FAX:03-3370-2415
《営業部》TEL:03-3370-3061　FAX:03-3370-2419

編集後記

■みなさん、はじめまして。新編集長のO塚です。冬号の作業が終了したあと、瀕死のキムラ編集長から「パートナーは任せたぞ……」と言われてはや数か月。引き継ぎやら、メーカーさんへのご挨拶やらでアッという間に時間が過ぎていきましたが、ようやく読者のみなさんのお手元に、春号をお届けすることができて、少しホッとしてます。「パートナー」に限らず、編集作業中いつも考えることは、この本の魅力は何か？　何が読者に求められているか？ということ。せっかく雑誌を任されたのだから、キムラ前編集長が育てあげた路線を守りつつ、「パートナー」に対して自分なりに考えてきたことをうまく融合させて、O塚カラーを誌面に反映させていきたいと思います。それでは次回、7月3日にまたお会いしましょう。(O塚)

■みなさん、はじめまして。新副編集長のO針です。新編集長のO塚と手探りで春号をつくってまいりました。これから、我々若いふたりの力で「パートナー」をもりあげていきますので、今後ともご指導ご鞭撻のほど宜しくお願い申し上げます。ちなみに、チーム名（？）は「WO（ダブルオー）」となづけました。(O針)

■じじいでわるうございました。実は編集長交代です。読者のみなさんお世話になりました。 普通読者の方々とは面識はありませんが、私には編集作業中みなさんの顔がはっきりと浮かんでいました。そして励まされました。ありがとう。あとは、WOコンビに任せました。私はキャラクター探究の旅に出ます。またどこかで！（キムラ）

おわび　※高雄右京先生の『ファミリーレストアラ』は、ご本人の体調不良により、休載させていただきます。ご了承ください。

■価格については、すべて税別で表記してあります。

げーむじんPARTNER SPRING 2001 Vol.16
平成13年5月1日発行（季刊2.5.8.11月の1日発行）第4巻第4号通巻20号
発行人　高橋　恭／編集人　木村　晃
（編集部）03-3370-9672（営業部）03-3370-3061
定価1200円　本体1143円
T1113361051204
雑誌コード13361—05